

RETRO
30 AÑOS DE ATARI LYNX
LA GRAN DERROTADA POR GAME BOY
ANALIZADOS... YOSHI'S CRAFTED WORLD CUPHEAD
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE FINAL FANTASY VII HD...
THE WALKING DEAD: TEMPORADA FINAL THE DIVISION 2
HOBBY
CONSOLAS
Nº 334
PÓSTER
DOBLE
REGALAMOS
3 JUEGOS
DAYS GONE
REPORTAJE
¡EL AÑO DE STAR WARS!
Todo sobre Jedi Fallen Order y Episodio IX
MORTAL KOMBAT 11
La culminación de una saga de lucha única
REPORTAJE
PRESERVANDO UN LEGADO
Al rescate de las viejas glorias del videojuego
REALIDAD VIRTUAL
EXPERIENCIAS ÚNICAS PARA PLAYSTATION VR
ANÁLISIS EN PRIMICIA
DAYS GONE
¡Descubre por qué es uno de los juegos del año!

EDITORIAL



SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Cuando jugamos a no respetar la cultura

A los de Hobby Consolas nos gustan los videojuegos. Todos los juegos. Nos hacemos "fuertes" con *Jedi Fallen Order*, sobrevivimos a hordas de engendros en mundos postapocalípticos, usamos nuestras dotes ninja para morir con honor y hasta arrancamos cabezas en los ratitos en que no recorremos mágicos mundos hechos de cartón. Nos gustan los videojuegos, todos. Por eso, en este número vais a encontrar análisis de los juegos más destacados, pero también os vamos a contar que los videojuegos clásicos corren peligro y cómo se está luchando por preservarlos. Os detallamos los últimos datos sobre títulos muy esperados, pero también cómo Microsoft ha conseguido que personas con discapacidad puedan jugar. Y hablamos de qué pasó con Lynx mientras miramos al futuro con Stadia y PS Now...



Como nos gustan los videojuegos, no nos gusta que se los calumnie. Y yo, que llevo más de veinticinco años en esto, me empiezo a cansar de según qué cosas. Que haya debates me encanta. ¿Debería tener *Sekiro* un modo fácil? Hablémoslo. Yo tengo mi opinión, pero me gusta escuchar la tuya. Lo que no soporto es el oportunismo de algunos medios de comunicación que sólo buscan llamar la atención usando el nombre de la industria cultural que más dinero mueve en España. Que los videojuegos "enganchan" lo sabemos todos. Igual que un buen libro, una buena serie... Yo me he ido alguna vez a currar sin dormir por terminarme un libro. ¿La literatura es una droga? Ojalá llenaran minutos en sus informativos con presentaciones como la de las aplicaciones del Xbox Adaptative Controller, en lugar de atacar desde el más absoluto desconocimiento una de las industrias culturales más importantes. Porque, no, señores, los videojuegos no son todos iguales. Y sí, los videojuegos son cultura. En la campaña electoral, se organizó un debate sobre el videojuego entre representantes de los cuatro grandes partidos. Fue un debate muy tranquilo, porque todos estaban de acuerdo: los videojuegos son cultura y, por lo tanto, hay que apoyarlos y protegerlos. Hay muchas maneras de entender la cultura, pero lo importante es que hay que respetarla, te guste o no. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Ya está en marcha la octava temporada de Juego de Tronos... y seguimos sin tener una gran aventura o un RPG como el Dios de Muchos Rostros manda. Al E3 sólo le pido que alguna compañía se vuelva más loca que el rey Aerys y anuncie, al fin, una superproducción con la que conquistar los siete reinos y el Trono de Hierro.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe

Cuanto más se habla del futuro (PS5, Stadia), más disfruto del presente, sobre todo si está regado de grandes juegos como *Katana Zero* o *Cuphead*, ambos en Switch. Porque, al final, la tecnología es lo de menos si no está al servicio de divertir, y ahí hacen falta ideas, no más teraflops.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

No voy a entrar en el debate sobre la dificultad de *Sekiro*, pero quiero decir un par de cosas sobre el juego de FromSoftware. Hasta hoy, para mí es el mejor juego del año. Además, no paro de leer en redes, escuchar o participar en conversaciones sobre el juego, y me encanta que suscite tanto interés.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Por fin ha llegado aquí la saga *Super DB Heroes*, una de las ramas de Dragon Ball más extrañas, que, precisamente por eso, parecía confinada a Japón. Su *World Mission* para Switch no será una revolución, pero demuestra que esas fronteras imaginarias en nuestros mercados se están diluyendo.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

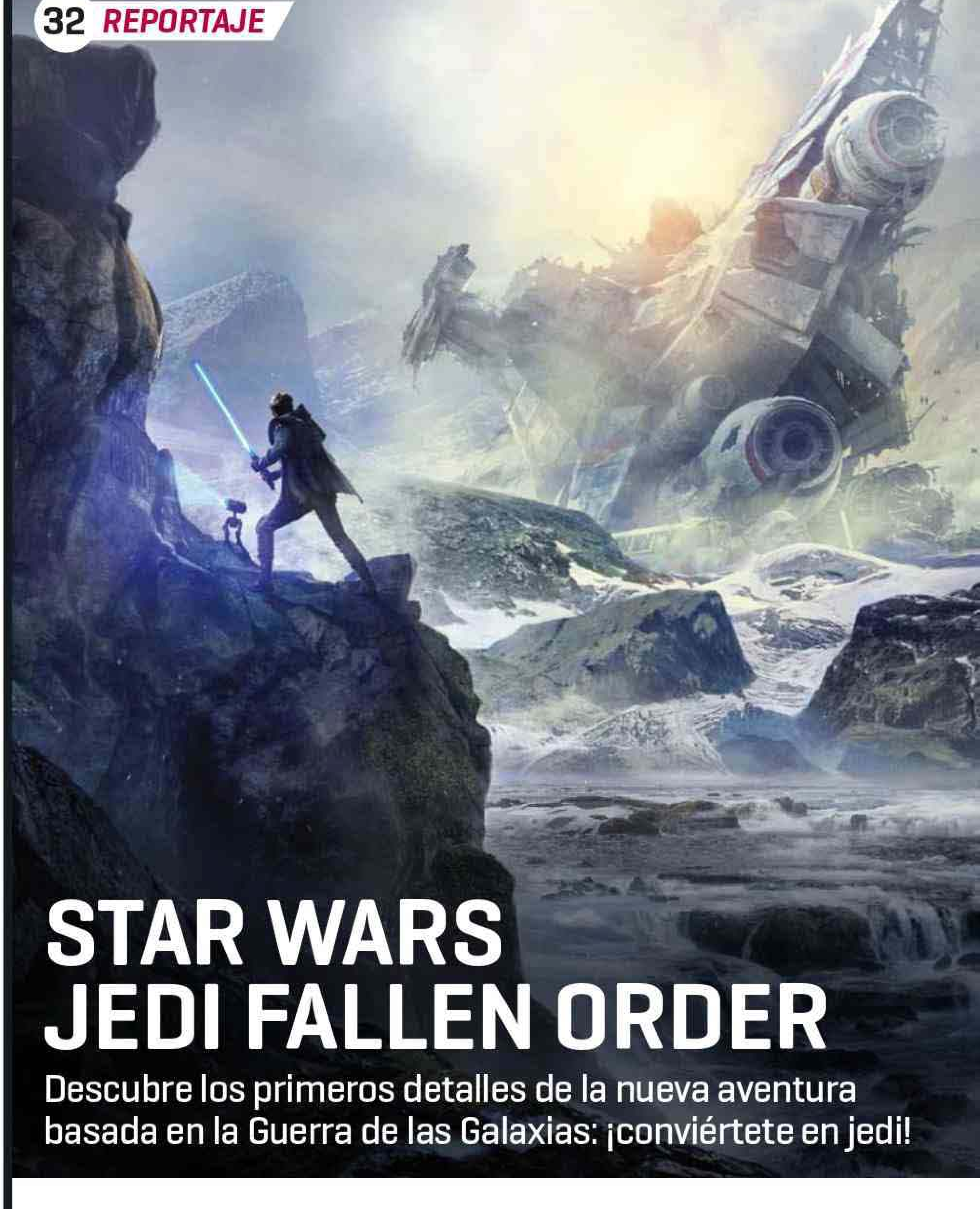


BRUNO SOL
Colaborador

El Museo del Videojuego que han creado Arcade Vintage y el Ayuntamiento de Ibi se va a convertir en mi nuevo lugar de peregrinación. Ojalá se pusieran las pilas los ayuntamientos de otras ciudades, como, por ejemplo, el de Madrid, que anunció sus planes de abrir uno y no hemos vuelto a saber nada. ¡Carmeeeenaaaa!

@YeOldeNemesis

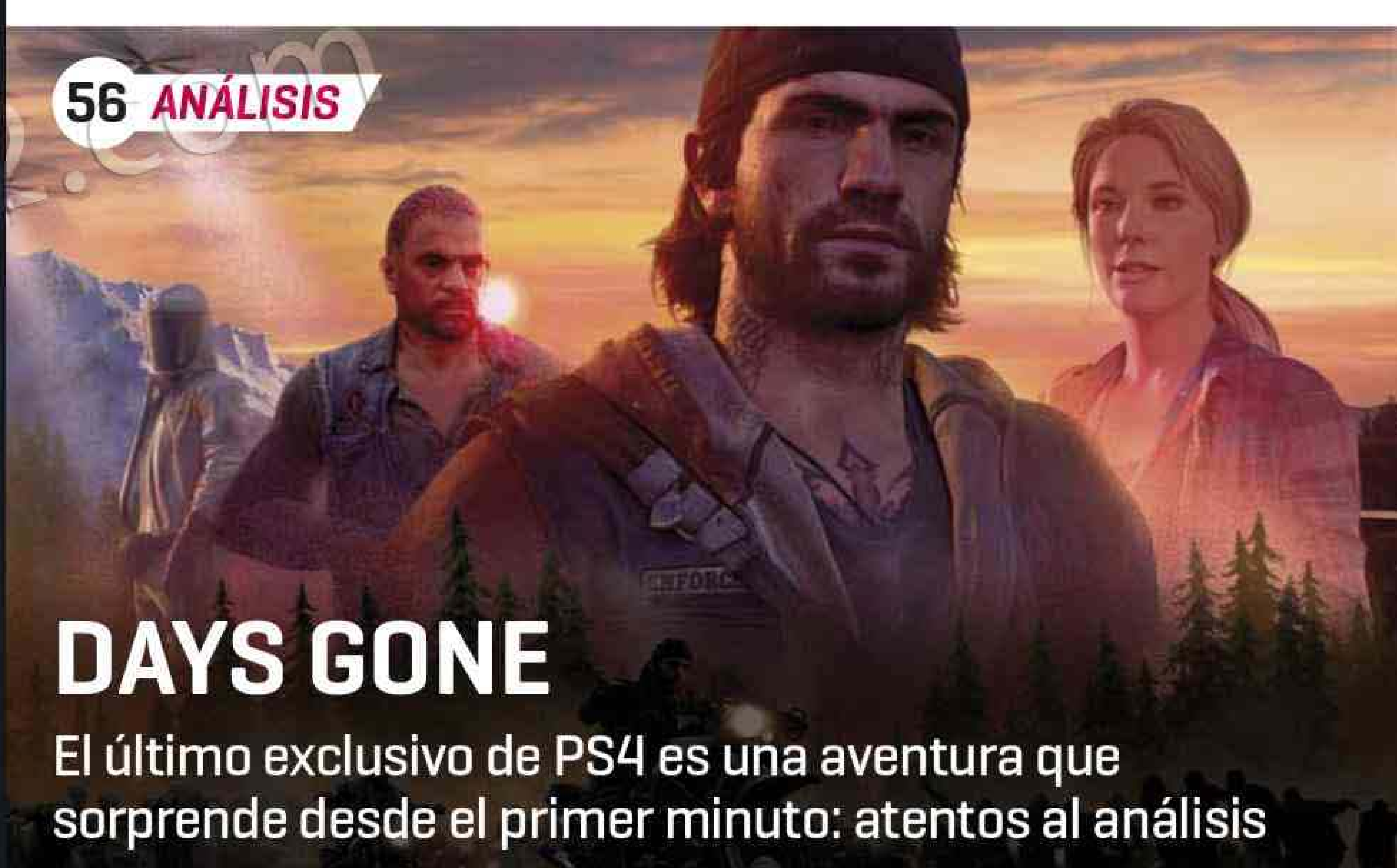
SUMARIO Nº 334



32 REPORTAJE

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

Descubre los primeros detalles de la nueva aventura basada en la Guerra de las Galaxias: ¡conviértete en jedi!

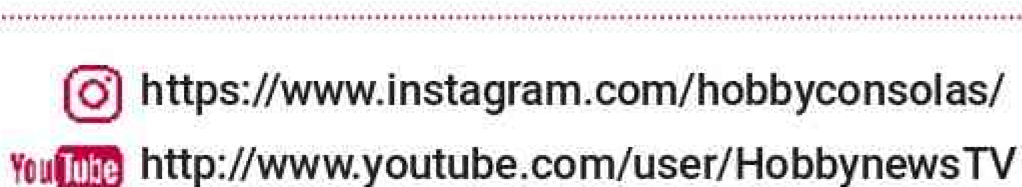


56 ANÁLISIS

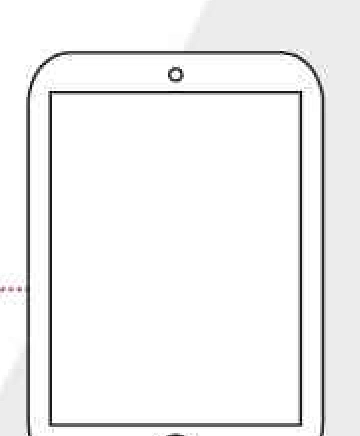
DAYS GONE

El último exclusivo de PS4 es una aventura que sorprende desde el primer minuto: atentos al análisis

SÍGUENOS EN:



www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



RAGE 2

Avalanche y id Software nos presentan un shooter tan loco como espectacular

98 AVANCE



42 REPORTAJE

MORTAL KOMBAT 11

El gran valedor del gore prepara su mejor fatality



86 REPORTAJE

30 AÑOS DE ATARI LYNX

El mejor ejemplo de que tener el hardware más potente no te garantiza el éxito



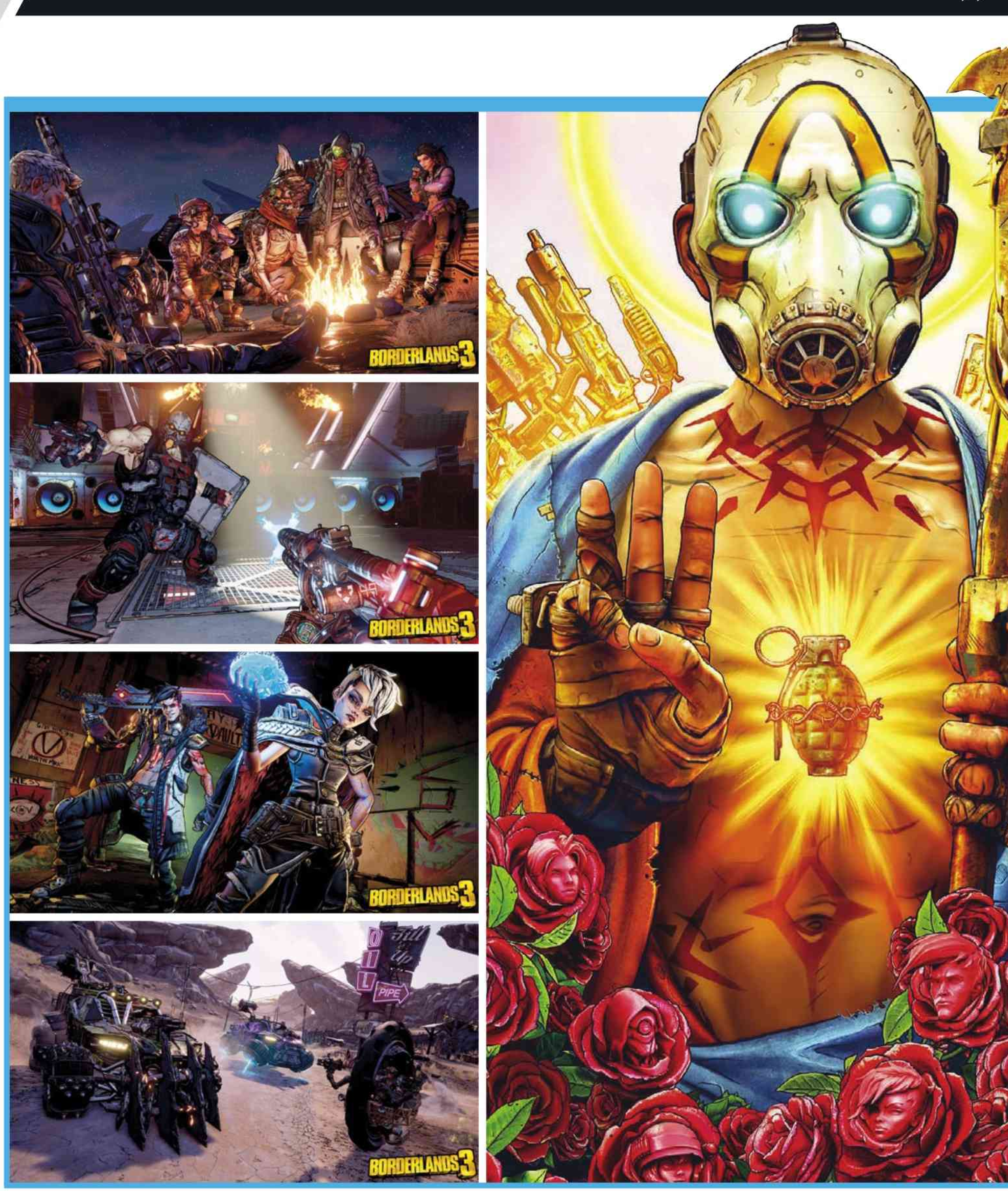
38 REPORTAJE

UN EMPUJÓN PARA PLAYSTATION VR

El dispositivo de realidad virtual de PS4 se prepara para recibir una avalancha de juegos muy prometedores

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>







1

ANUNCIO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Una frontera sin límite de armas

Borderlands 3 saldrá el 13 de septiembre y estará protagonizado por cuatro nuevos buscacámaras que se liarán a tiros por Pandora y otros planetas

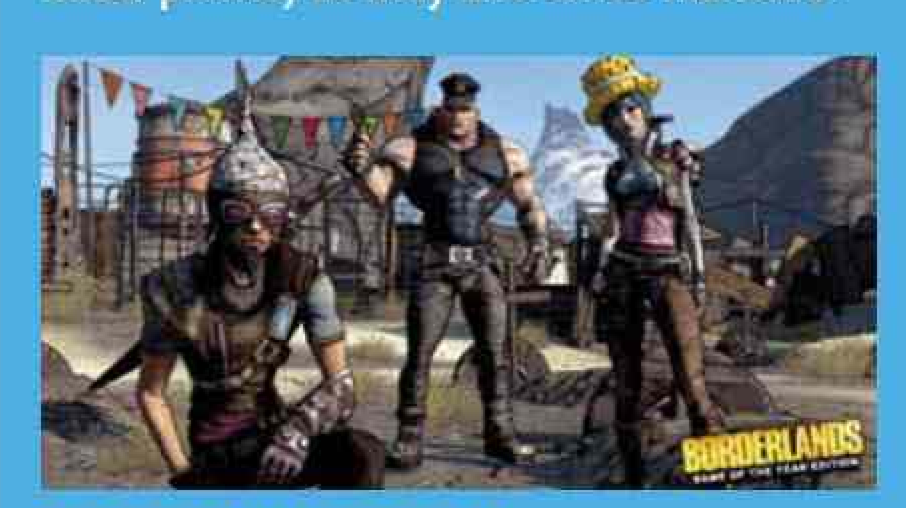
De armas tomar: así va a ser *Borderlands 3*, un shooter en el que Gearbox Software lleva años trabajando, pero que no se había anunciado oficialmente hasta ahora. Tras el estrepitoso fracaso de *Battleborn*, el estudio texano volverá por sus fueros con el que promete ser uno de los superventas de 2019, pues saldrá el 13 de septiembre, para PS4, Xbox One y PC.

A falta de una demo que se enseñará el 1 de mayo, ya se conocen las líneas maestras de la aventura, que nos invitará a salvar la galaxia de una cruel secta liderada por los Calypso, dos hermanos siameses que tomarán el testigo de Jack el Guapo. Esta vez, no sólo recorreremos Pandora, sino también otros planetas. Para ello, podremos elegir entre cuatro nuevos buscadores de la cámara: Moze (una ágil soldado que podrá montar en un robot), Amara (una sirena que invocará puños etéreos), Zane (un asesino semirretirado y amante de los gadgets) y FL4K (un robot que irá acompañado de varias mascotas). Como siempre, cada uno tendrá sus propias habilidades, ligadas a varios árboles de evolución. Pero el peso del desarrollo lo seguirán llevando las tropecientas mil armas de fuego que iremos recibiendo como botín, entre las que habrá alocadas novedades. Las tendremos con balas inteligentes, con modos de disparo alternativos, con elementos intercambiables... Incluso habrá armas autónomas a las que les saldrán patas y se pondrán a insultar a los enemigos. Entre los vehículos, también habrá incorporaciones, como una especie de moto rodeada por un chasis circular. En cuanto al cooperativo, ya sea online o a pantalla partida, se ha ajustado para compensar las posibles diferencias de nivel entre los jugadores y para que cada uno reciba su propio botín, al menos por defecto. Aparte, ya se ha confirmado que habrá cuatro grandes DLC. ■

HABRÁ QUE SALVAR PANDORA Y OTROS PLANETAS DE UNA SECTA LIDERADA POR DOS SIAMESES

EL AÑO DE BORDERLANDS

La espera hasta *Borderlands 3* se va a hacer menos dura de lo normal, ya que todas las entregas previas de la saga de 2K se han revitalizado recientemente (o lo van a hacer pronto) de muy diferentes maneras.



BORDERLANDS GOTY

Anunciada y lanzada sobre la marcha en PS4 y Xbox One, esta remasterización incluye la primera entrega de la saga, sus cuatro expansiones y añadidos como nuevas skins. Eso sí, en Europa sólo se puede adquirir en formato digital, cuando en Norteamérica sí ha salido en físico...

BORDERLANDS: UNA COLECCIÓN...

Una colección muy guapa, el pack recopilatorio de PS4, One y PC que incluía *Borderlands 2* y *Borderlands: The Pre-Sequel*, ha recibido una actualización gratuita que incorpora la resolución 4K. Incluso quien no tenga una consola o una tele preparadas para el 4K verá mejoras.



BORDERLANDS 2 VR

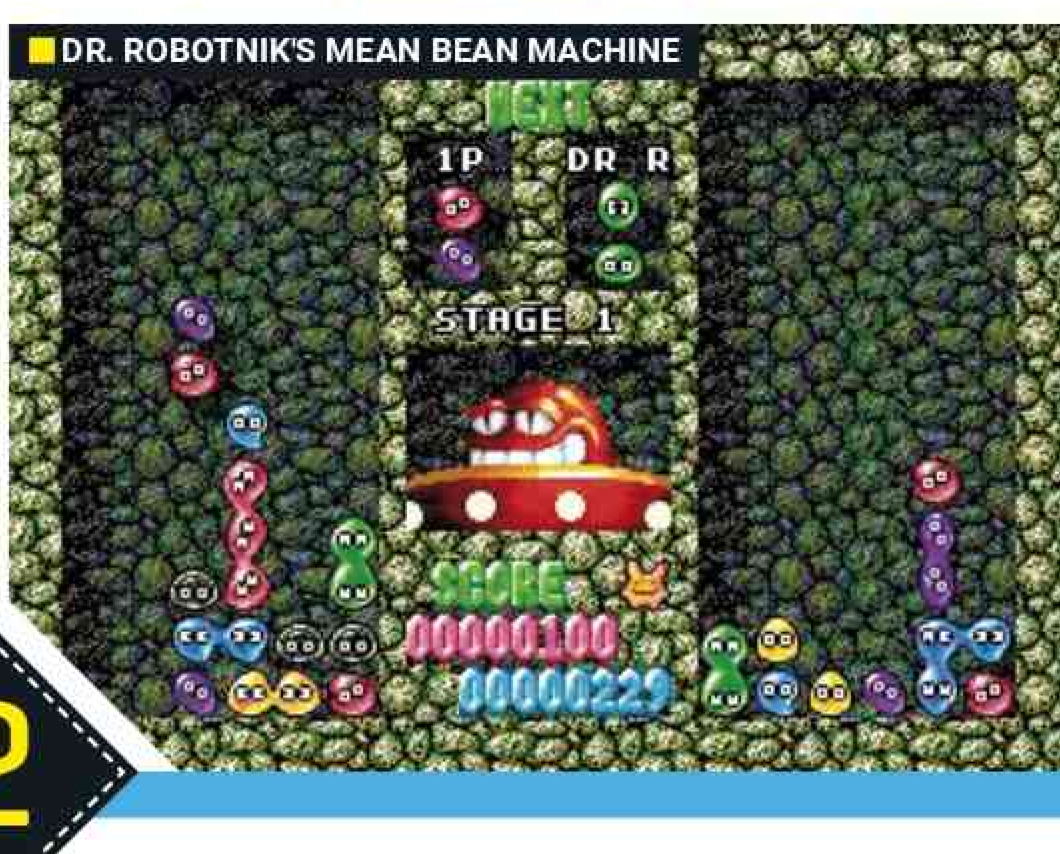
La versión de PS VR de *Borderlands 2* recibirá gratis las cuatro expansiones del original: *La capitana Scarlett y su botín pirata, La escabechina sangrienta del señor Torque, La gran cacería de Sir Hammerlock* y *Tina Chiquitina asalta la mazmorra del dragón*. Llegarán en verano.


SONIC THE HEDGEHOG


ECCO THE DOLPHIN


CASTLEVANIA: BLOODLINES


GUNSTAR HEROES


DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE


TOEJAM & EARL

2

NUEVOS DATOS / MEGA DRIVE

Tres décadas para recordar cuántos años hacían falta para ser tan buena

Mega Drive Mini se pone a la venta el 19 de septiembre, a un precio de 80 euros y con 40 juegos en memoria, para honrar al gran hito de Sega

La fiebre de las consolas retro en miniatura no cesa y, el 19 de septiembre, llegará el turno de Mega Drive Mini. Inicialmente, estaba previsto que la desarrollara la polémica AT Games, autora de otros hardware previos en miniatura, a cual más mediocre (algunos de ellos incluso de la propia "Genesis"), pero Sega, a sabiendas del diamante en bruto que tenía con una revisión de la consola más exitosa de su historia (alcanzó los 29,54 millones de unidades) y siendo, esta vez sí, un producto oficial con la misma apariencia que la máquina original, cambió de idea y la puso en otras manos.

El resultado es una consola que replicará con todo lujo de detalles el diseño de la primera Mega Drive, como sus botones de encendido, reset y volumen, o la ranura para cartuchos. Incluso la caja será pura nostalgia, pues replicará el mítico diseño negro con cuadrículas. La máquina costará 80 € e incluirá dos mandos (del modelo de tres botones) y 40 juegos en memoria, un precio razonable si se compara con las versiones mini de NES, SNES, PlayStation o Neo Geo, que o sólo tenían un mando, o sus catálogos no pasaban de los veinte títulos o eran más caras.

Por ahora, hay diez juegos confirmados: *Altered Beast*, *Castlevania: Bloodlines*, *Comix Zone*, *Dr. Robotnik's Bean Mean Machine*, *Ecco the Dolphin*, *Gunstar Heroes*, *Shining Force*, *Sonic the Hedgehog*, *Space Harrier 2* y *ToeJam & Earl*. Es un buen punto de partida, aunque esperemos que la selección final no se limite a volcar las mismas sagas first party ya vistas en otros recopilatorios (eso sí, faltan por confirmarse imprescindibles como *Streets of Rage* o *Golden Axe*). Soñamos con que se puedan esquivar los problemas de licencias o acuerdos con third parties y que estén presentes juegazos como *Street Fighter II*, *Chiki Chiki Boys*, *Earthworm Jim*, el primer *FIFA* o varios de la factoría Disney (*World of Illusion*, *Aladdin*, *El Rey León*).


SHINING FORCE

SPACE HARRIER 2

COMIX ZONE

ALTERED BEAST





NUEVOS DATOS / PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR

Y el hijo pródigo de Mega Drive vuelve tras una larga ausencia

Un cuarto de siglo después, *Streets of Rage 4* enarbolará sus puños desnudos para dar nuevo lustre al beat'em up

Streets of Rage fue una de las sagas imprescindibles de Mega Drive, merced a las tres entregas lanzadas entre 1991 y 1994. Desde entonces, Sega no volvió a darle cancha... hasta ahora. Como con *Wonder Boy*, la compañía nipona ha dejado la licencia a estudios occidentales para que la revivan con una cuarta parte.

DotEmu se está ocupando del diseño jugable; Lizardcube, de la dirección artística; y Guard Crush, de la programación. La participación de los dos primeros estudios salta a la vista, pues el estilo visual es similar al del remake *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. Eso sí, aún no hay plataformas confirmadas (deberían ser PS4, One, Switch y PC) ni fecha aproximada.

En el último tráiler, se ve a Axel y Blaze haciendo gala de nuevas habilidades, como combos conjuntos (se podrá golpear a los enemigos en el aire y "pasárselos" al compañero), a lo que se sumarán ataques especiales al estilo de los de *Streets of Rage 2*. El tráiler deja entrever la presencia de al menos otros dos personajes: una mujer con una guitarra y un hombre con un brazo mecánico. Y los escenarios prometen ser variados: calles, alcantarillas, vías de tren, comisarías... ■

El mando que recibiremos en Europa será el de tres botones que acompañó a Mega Drive en sus orígenes (Japón sí tendrá el de seis), lo cual pone en entredicho la presencia de juegos como *Street Fighter II*...

4







NUEVOS DATOS ■ PS4 - PC

PS Now, un interesante servicio con bastante margen de mejora

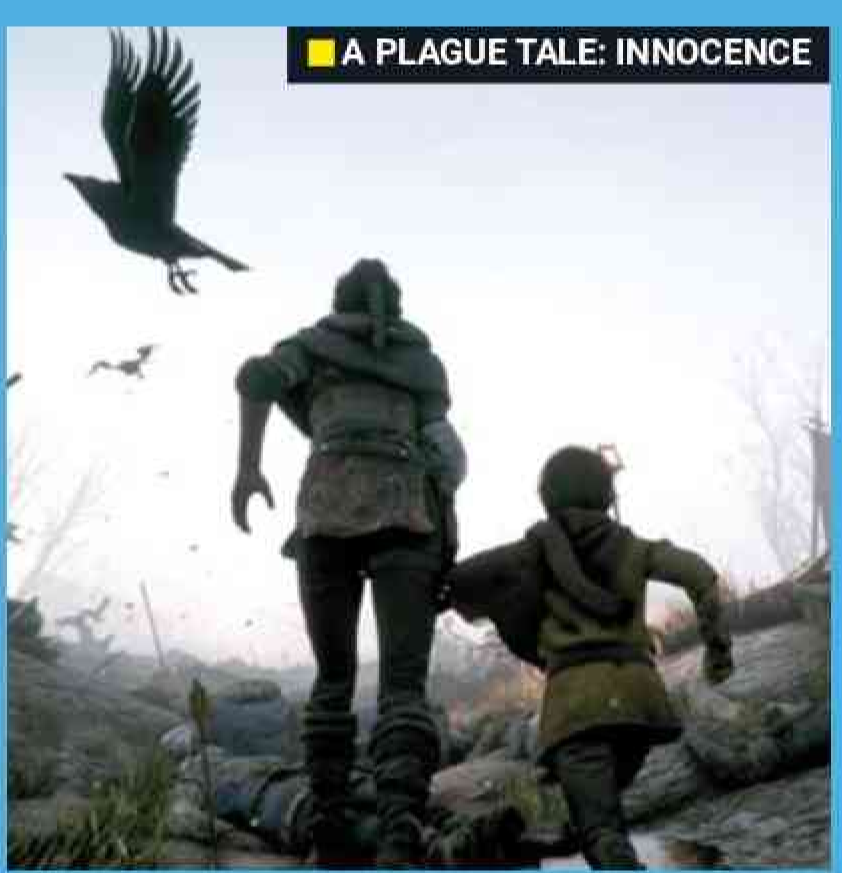
El sistema de Sony para jugar en streaming a juegos de PS4, PS3 y PS2 lleva ya más de un mes en España y ha mostrado sus puntos fuertes y débiles

PlayStation Now lleva ya más de un mes con nosotros y, en ese tiempo, ha demostrado ya sus fortalezas y también algunas debilidades. Como ya os contamos el mes pasado, el servicio, del que se puede disfrutar tanto en una PS4 como en un PC a cambio de una suscripción (de 15 euros al mes o bien de 100 euros al año), permite jugar a más de 600 juegos: unos 250 de PS4, más de 400 de PS3 y una docena de PS2. Recientemente, se han incorporado algunos que no estaban disponibles en el estreno, como *Metal Gear Solid V* (tanto *The Phantom Pain* como el prólogo *Ground Zeroes*), *Prey*, *Shadow Complex* o *Star Wars: Bounty Hunter*. La verdad es que el catálogo está un poco "anticuado", lejos de lo que ofrece, por ejemplo, Xbox Game Pass.

Entre las bondades del servicio, hay que destacar que los usuarios de PS4 (no así los de PC) puedan descargarse los juegos de PS4 y PS2 e incluso disfrutarlos sin tener que estar online (la "licencia" dura catorce días). Eso permite jugar a resoluciones de 1080p e, incluso, 4K. Por su parte, los juegos de PS3 sólo se pueden jugar en streaming, con una resolución de 720p. El streaming funciona bastante bien, sin un input lag apreciable, aunque sí se observa algún que otro microcorte en la imagen. Lo peor nos parece, con diferencia, la existencia de colas para poder ejecutar en streaming los juegos más demandados. Para compensar, se agradece que los títulos que tienen modos online no requieran ser suscriptor de PS Plus. ■

5


WORLD WAR Z


A PLAGUE TALE: INNOCENCE


THE SURGE 2

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Hordas de juegos de Focus Home para el presente y el futuro

La editora gala acaba de lanzar *World War Z,* ha fechado *A Plague Tale,* ha anunciado proyectos muy interesantes...

En un mercado cada vez más polarizado entre AAA e indies, sigue habiendo compañías enfocadas a los juegos de presupuesto medio. Una de las más relevantes es Focus Home Interactive, que, hace unos días, celebró el evento "What's Next" para dar nuevos datos de sus próximos proyectos para PS4, Xbox One y PC, y para anunciar otros cuya existencia aún no se conocía.

La compañía francesa está en un buen momento de forma, pues, el 16 de abril, lanzó *World War Z,* un shooter cooperativo inspirado en la famosa película. Además, ha confirmado la fecha de *A Plague Tale: Innocence.* Será el 14 de mayo cuando podamos disfrutar de esta aventura ambientada en el siglo XIV, en la que habrá que huir de las ratas y de la Inquisición. Más adelante, en 2019, será el turno del "souls" futurista *The Surge 2,* así como del RPG *GreedFall* o el arcade de velocidad *MudRunner 2.* Aparte, se han anunciado conversiones para Switch de *Vampyr* y *Call of Cthulhu.*

Por si eso fuera poco, Focus Home ha anunciado nuevas alianzas con varios estudios. Entre ellas, destacan una con Sumo Digital (*Sonic & All-Stars Racing Transformed*) y otra con Dontnod Entertainment (*Life is Strange, Vampyr*), a la cual se califica como una de las más ambiciosas de la historia de la compañía y del estudio. ■

Las cifras del mes



2 millones de unidades se vendieron de Devil May Cry 5 en todo el mundo en menos de un mes

85.000.000 son los usuarios que tiene ya Epic Games Store

60 pokémon distintos harán acto de presencia en la película de Detective Pikachu

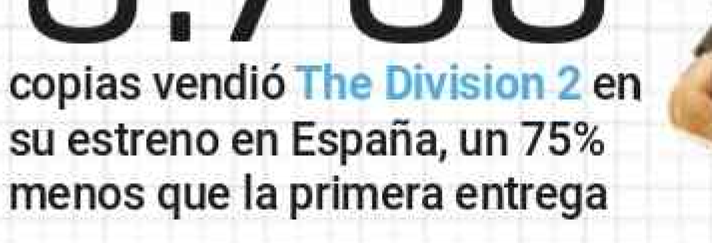




673 millones de dólares de pérdidas tuvo en 2018 Gamestop, la tienda de juegos física más importante del mercado estadounidense



11 millones de copias acumuló Mortal Kombat X, una cifra que su continuación tendrá difícil igualar



El 24% de los consumidores de consolas de última generación de nuestro país tiene más de 45 años, según AEVI



9.700 copias vendió The Division 2 en su estreno en España, un 75% menos que la primera entrega



17.300 unidades colocó Sekiro: Shadows Die Twice en su primera semana en España



ANUNCIO / STADIA

Stadia, la apuesta de Google para el streaming de juegos

Después de conquistar internet, el gigante tecnológico ha puesto sus miras en los videojuegos, donde prevé debutar este año con un servicio que hará gala de 10,7 teraflops

La pujanza del streaming en los videojuegos empieza a ser considerable. Muchas compañías, incluidas Sony, Microsoft y Nintendo, ya están experimentando con él en mayor o menor medida, pero el mayor órdago hasta ahora lo ha lanzado Google, que, en la reciente Game Developers Conference, anunció Stadia, un servicio con el que quiere entrar en la industria como un elefante en una cacharrería. La presentación corrió a cargo de figuras tan reconocidas en el sector como Phil Harrison o Jade Raymond, lo que da cuenta de que la tentativa va muy en serio.

Stadia será un servicio apoyado en la tecnología de la nube, de modo que no hará falta tener una consola al uso o un PC de gama alta para jugar. Se podrá hacer uso de él desde cualquier dispositivo con acceso a internet (móviles, tablets, ordenadores, televisores, etc.), lo cual supone cargarse por completo la barrera de tener que adquirir un hardware específico o con ciertos requisitos técnicos. Habrá un mando específico, pero, en realidad, se podrá jugar con cualquiera que sea compatible. En cuanto a juegos confirmados, en la presentación se pudieron ver *Assassin's Creed Odyssey* o *RiME*, así como *Doom Eternal*, por lo que parece que los multiplataforma AAA están más que garantizados. Otra cosa será ver la envergadura de los juegos exclusivos que, en teoría, desarrollará un estudio liderado por Jade Raymond.

Según se explicó en la presentación, el objetivo inicial es alcanzar el estándar de los 1080p y los 60 fps, para lo cual sólo se necesitarían conexiones de 25 megas (con una de 15 megas, se aspiraría a los 720p y los 60 fps), si bien la idea es llegar a los deseados 4K con HDR y 60 fps. No en vano, apoyándose en la infraestructura de servidores de Google por todo el mundo, se supone que Stadia equivaldría a tener una GPU de 10,7 teraflops, frente a, por ejemplo, los 6,0 de Xbox One X o los 4,2 de PS4 Pro... Por otra parte, la interactividad será clave, de modo que, si estamos viendo un vídeo de un juego en Youtube, podremos pinchar y empezar a jugar al instante, o bien unirnos a la partida de un youtuber, consultar una guía si nos atascamos en algún punto...

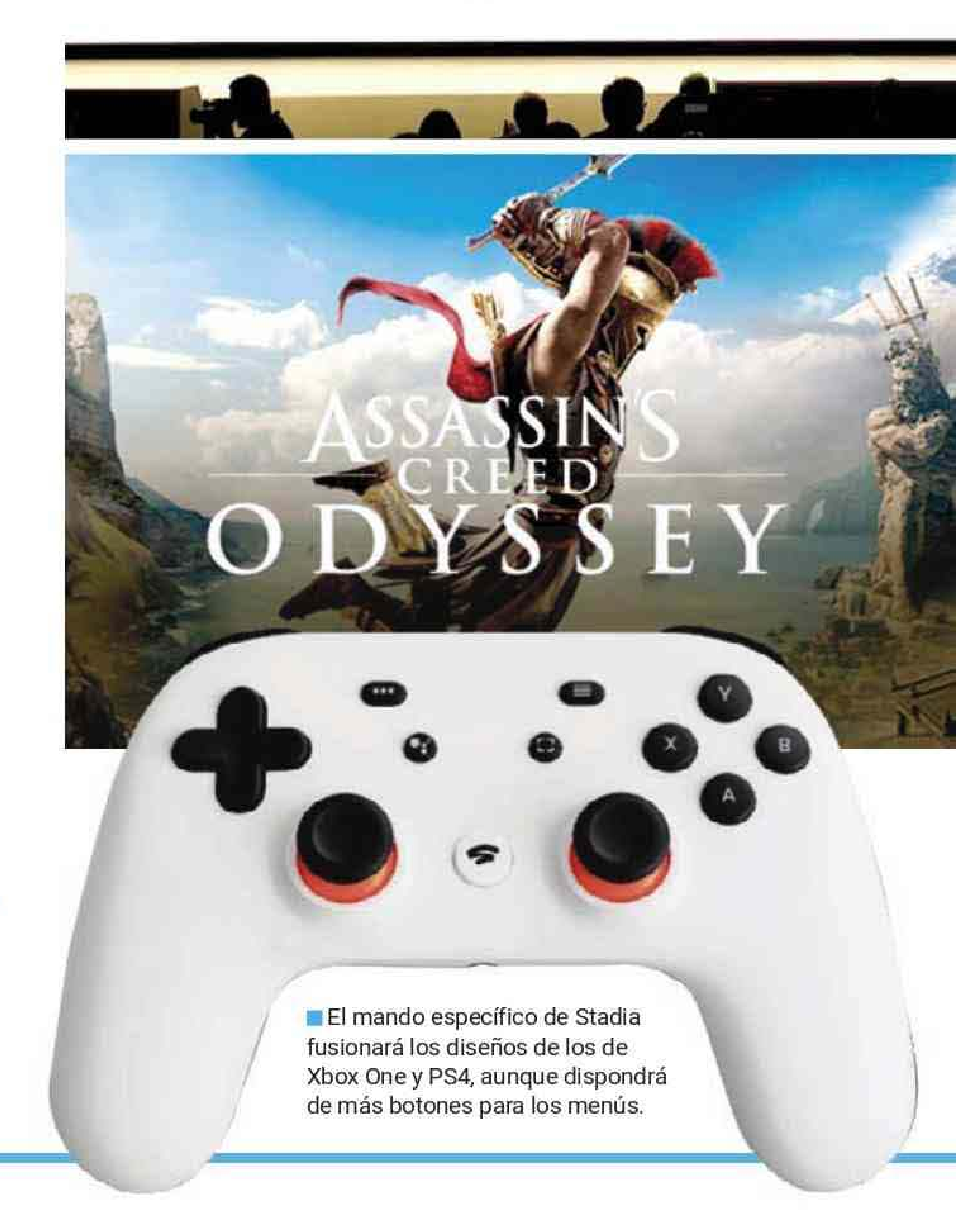
El servicio estará disponible en 2019, aunque aún hay muchas dudas. Nada se sabe del tipo de suscripción ni de sus precios, y está por ver si el posible lag no es crítico en según qué géneros. Google ha prometido que dará más detalles "en verano". ¿Se atreverá a competir en el E3?

STADIA SERÁ UN SERVICIO BASADO EN LA NUBE, DE MODO QUE NO HARÁ FALTA TENER UNA CONSOLA AL USO O UN PC



Phil Harrison es el máximo responsable de Stadia. Google sabía lo que se hacía cuando lo contrató: no en vano, fue una figura clave en los ascensos de Sony y Microsoft en la industria del videojuego.

PS4 Pro
4.2
GPU teraflops
STADIA
10.7
GPU teraflops



El mando específico de Stadia fusionará los diseños de los de Xbox One y PS4, aunque dispondrá de más botones para los menús.









Jade Raymond, veterana de Ubisoft y EA, liderará un estudio encargado de hacer juegos exclusivos para Stadia. Nada se sabe de la dimensión que tendrán, en comparación con los de las consolas tradicionales.

APPLE ARCADE

Apple es otro gigante tecnológico que también ha puesto sus miras en la industria de los videojuegos, aunque con un enfoque distinto al de Google. Su nueva apuesta se llama Apple Arcade, un servicio del que se podrá disfrutar a partir de otoño en todos los dispositivos de la compañía: iPhone, iPad, Apple TV y Mac. A cambio de una suscripción, podremos disfrutar de una biblioteca de más de 100 juegos, con la opción de descargárnoslos para disfrutarlos cuando queramos, incluso estando offline. A priori, no estará enfocado a grandes superproducciones, sino a juegos indies, entre los que, por ahora, destaca *The Pathless*.





La apuesta de Apple por los videojuegos estará muy enfocada a los indies. De ahí que *Sky*, el nuevo juego de los creadores de *Journey*, vaya a ser exclusivo temporal de iOS.

Las frases del mes



"He soñado con Super Smash Bros Ultimate: creo que Cuphead y Mugman encajarían allí"

Jared Moldenhauer. Creador de *Cuphead*



"Es un momento emocionante para la industria: el streaming es una dirección inevitable que democratiza cualquier pantalla"

Phil Harrison. Vicepresidente de Google

"A la gente le encanta sacar el tema de la muerte de las consolas, pero en Microsoft no pensamos de esa forma"

Kareem Choudhry. Responsable de Project xCloud



"La contracción de los juegos AAA en torno a unos pocos géneros está forzando a los equipos a hacer cosas que no les gustan y en las que no tienen experiencia"

Ian Milham. Ex de Visceral Games y Crystal Dynamics



"Creo que la industria frenará el avance técnico para centrarse en lo creativo, en lo ingenioso, en los distintos puntos de vista del artista"

Hamish Young. Director técnico de Avalanche Studios



"Nuestro próximo proyecto lo consideramos una reimaginación, ya que va mucho más allá de lo que pensamos que era posible con Shadow of the Colossus"

Peter Dalton. Director técnico de Bluepoint Games

7

■Podemos conectar al Xbox Adaptative Controller todo tipo de dispositivos, desde joysticks a botones adaptados, para vencer cualquier discapacidad.

NUEVOS DATOS / ■XBOX ONE

Microsoft muestra lo que se puede lograr con su mando inclusivo

Universidades, compañías y diversas asociaciones demuestran con el Xbox Adaptative Controller que todos podemos jugar... y ganar

El 3 de abril, Microsoft presentó en sus oficinas de Madrid varios ejemplos de la accesibilidad que su Xbox Adaptative Controller puede ofrecer a personas con distintos grados de discapacidad, demostrando que el videojuego inclusivo es posible, aun con obstáculos tan diversos como movilidad reducida, pérdida de extremidades...

Como ya sabréis, el Xbox Adaptive Controller ofrece unos controles básicos cuyas funciones se pueden personalizar. Pero lo que lo hace especial son las veinte entradas que permiten conectar desde botones a joysticks, según las necesidades del usuario. De este modo, podrían usarse pedales para pulsar botones, un stick adaptado a la boca, pequeños pulsadores que hagan las veces de cruceta... La idea es conseguir que cualquiera pueda disfrutar de cualquier juego. No es que se hagan videojuegos para gente sin una mano, es que esas personas sin mano puedan jugar contigo a *FIFA*, a *Fortnite*... A lo que quieran.

Durante la presentación, pudimos escuchar las experiencias de profesionales del videojuego, la formación y la medicina que, junto a diversas instituciones, llevan un tiempo trabajando con Xbox Adaptive Controller. Electronics Arts y Fundación Universia contaron lo emocionante que resultó ver la cara de ilusión de lesionados medulares que volvían a jugar tras su lesión. En ESNE, tienen en marcha varias iniciativas, una de ellas con el neurocientífico Tomás García, quien está realizando un estudio para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños a través del juego. Por su parte, la Universidad Francisco de Vitoria ha estado ayudando a mujeres con severas discapacidades intelectuales.

Puede que el videojuego no sea un producto de primera necesidad, pero sentirse incluido en un grupo y compartir experiencias en igualdad aumenta la autoestima, y eso sí es de primera necesidad para todos, especialmente para quien sufre una discapacidad. Y eso el algo que el videojuego sí puede aportar, gracias a tecnologías como el Xbox Adaptative Controller. Podéis encontrar un reportaje completo en hobbyconsolas.com, pero os avisamos: os vais a emocionar, porque las expresiones de alegría y sorpresa de la gente al poder disfrutar de un juego, cuando creían que nunca podrían hacerlo, llegan al corazón. ■



■Enrique García (ONCE) juega a *DMC 5* con el mando y creando botones a su medida con una impresora 3D.



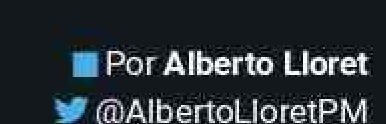
■Estos botones son de un juego preescolar y se han adaptado para utilizarse en el mando de Microsoft.



■En la Universidad Francisco de Vitoria, han adaptado juegos clásicos para que mujeres con discapacidad intelectual pudieran jugar por primera vez.


DAVID
HARBOUR
MILLA
JOVOVICH
SASHA
LANE
CON DANIEL DAE
KIM
E IAN
McSHANE
MÁNDALO TODO AL INFIERNO
HELLBOY
ESTRENO EN CINES 17 DE MAYO
#Hellboy
SUMMIT | LIONSGATE
vertice
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

Pulsa Start




Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

CUANDO EL JUEGO SE CONVIERTE EN SERVICIO

Durante la pasada Game Developers Conference, Google aprovechó para presentar, dónde mejor si no, su apuesta para entrar en el mundo del videojuego. Stadia, que así se llama el invento, es otra apuesta más por el streaming de videojuegos. No voy a entrar a valorar la cantidad de lugares comunes que se pudieron leer y escuchar antes, durante y después de la presentación ("si Google se mete en el videojuego, que se preparen las demás"; "como es un gigante tecnológico, se hará con el mercado..."), pero todo alrededor de Stadia me parece un tanto surrealista. A todos los niveles.

Sobre el papel, poder realizar streaming de un juego a cualquier dispositivo (desde teles con Chromecast hasta tabletas) resulta atractivo. Pero el atractivo pronto se diluye, al necesitar una buena conexión a internet (lo que, de facto, deja casi fuera a una buena parte de la población de nuestro país), no conocer las tarifas (¿se paga por juego o por tiempo?), saberse que no todos los dispositivos serán compatibles (por ahora, en móviles, sólo los Pixel de Google) y, sobre todo, por los fallos de retardo y lag, que fueron evidentes incluso en un lugar idílico como fue el de la presentación, no sólo por el ancho de banda disponible, sino por la proximidad a los centros de datos de Google, que reducían la distancia en las comunicaciones. Es decir, si ya en un evento "medio preparado" falla... no quiero pensar lo que puede ser cuando se libere a finales de año y en unas condiciones no tan óptimas.

Al final, no es una cuestión de que sea un gigante o no quien respalde la iniciativa: puede meter todo el dinero que quiera, pero, como le falte un ingrediente, fracasará. Ese ingrediente es que la gente tenga interés en el servicio, o que realmente quiera el servicio. Yo no soy indicador de nada, pero no me cabe la menor duda de que Stadia no es para mí, ni lo será nunca. No soy consumidor habitual de Youtube, por lo que no estaré haciendo clic en el botón "jugar ahora" tras ver un vídeo del youtuber "X", porque mis gustos y mis intenciones de compra no van por ahí. Tampoco le veo la ventaja a jugar sin un hardware específico, cuando es justo la consola la que me permite jugar cuando quiero (por ejemplo, Switch, en la calle). No le veo aliciente a no tener el juego físicamente, porque me quitan uno de los pocos poderes que sigo teniendo sobre aquello que compro, que es poder venderlo si ya no lo quiero (intenta vender un juego de Stadia). Pero, sobre todo, no quiero este tipo de servicios que suponen, al final, que la industria local se acabe desvaneciendo. Si todo está en un servidor, en un centro de datos remoto, ya no será necesario que ninguna compañía tenga presencia en nuestro país y, por lo tanto, será cada vez más difícil que alguien intente cuidar el producto y pelear a favor de aspectos como la localización. ■

« Si ya en un evento 'medio preparado' falla, no quiero ni pensar lo que puede ser Stadia cuando se libere en unas condiciones no tan óptimas »



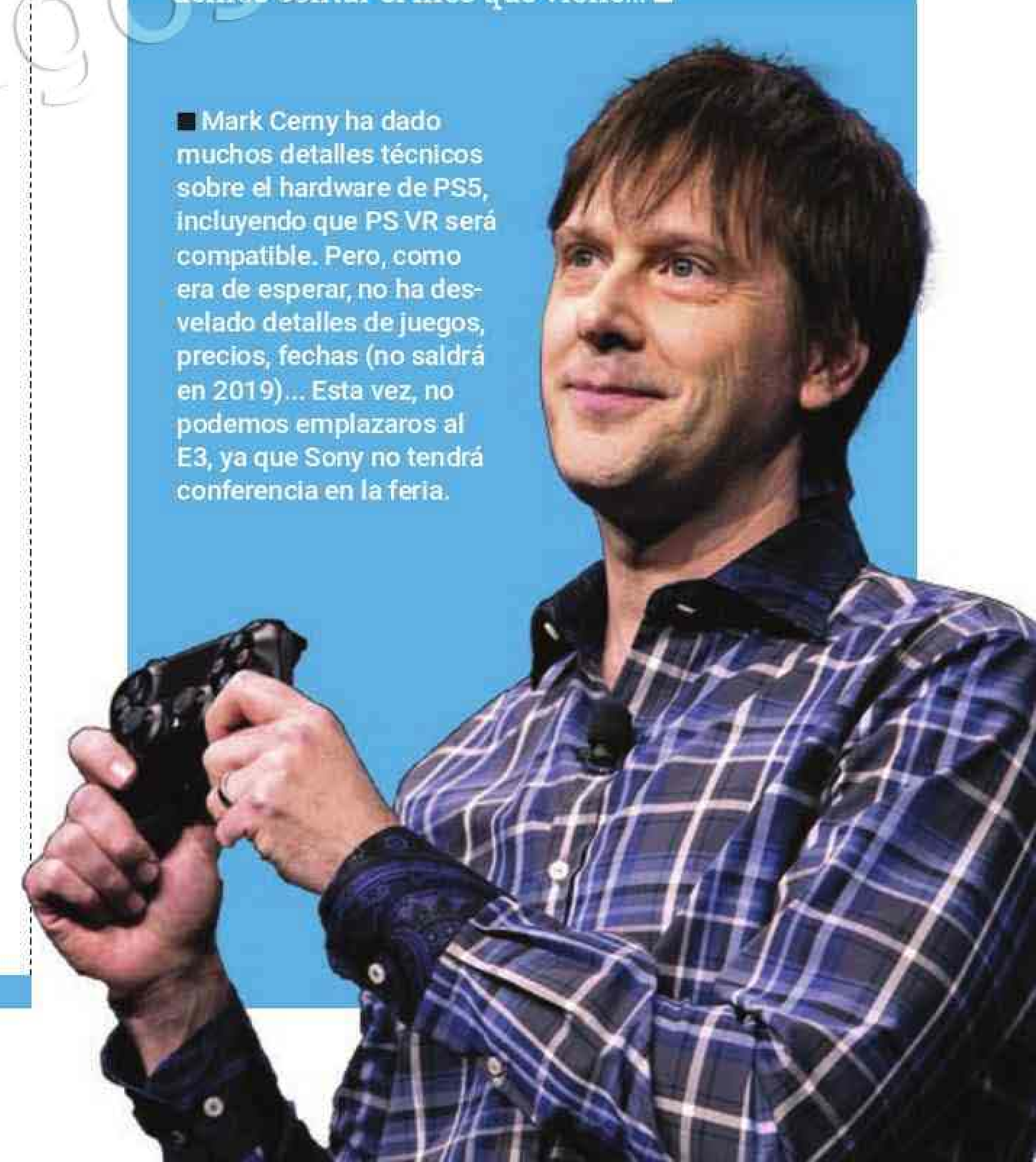
NUEVOS DATOS / ■ PS5

Mark Cerny habla sobre PS5

El arquitecto de PS4 lleva cuatro años trabajando en la nueva consola

Wired ha publicado en exclusiva las primeras declaraciones oficiales de Sony respecto a su nueva consola. El portavoz ha sido Mark Cerny, que promete que no será una mera actualización, sino que aportará cambios reales en la experiencia de juego.

Por supuesto, la nueva máquina será compatible con 8K y su nueva GPU admitirá "ray tracing", una técnica muy utilizada en efectos especiales y que permitirá notables mejoras visuales (imita el comportamiento de la luz al rebotar o atravesar objetos), pero también repercutirá en la calidad del audio, al permitir que detectemos la procedencia del sonido. Sin embargo, el cambio que Cerny considera fundamental es el disco duro. La nueva consola montará un SSD especial que reducirá notablemente los tiempos de carga, pero también agilizará el dibujado del entorno y la velocidad a la que el personaje puede moverse en pantalla. Las posibilidades para los desarrolladores serán enormes y, según Cerny, puede abrir una nueva era en los videojuegos. Además, ha confirmado que la nueva consola será compatible con los juegos de PlayStation 4 y que, durante la transición, muchos juegos se lanzarán en ambos formatos. ¿Ganas de saber más? A ver qué os podemos contar el mes que viene... ■



■ Mark Cerny ha dado muchos detalles técnicos sobre el hardware de PS5, incluyendo que PS VR será compatible. Pero, como era de esperar, no ha desvelado detalles de juegos, precios, fechas (no saldrá en 2019)... Esta vez, no podemos emplazaros al E3, ya que Sony no tendrá conferencia en la feria.

Konix Gaming Headset + RESIDENT EVIL biohazard





Gaming Headset para PS4™

- Auriculares Konix con micrófono para el juego, diseñados especialmente para los jugadores.
- Configuración sencilla: se conecta directamente al mando del juego
- Calidad de sonido: rango de frecuencias de 20 Hz a 20 kHz para una fiel reproducción de los graves y agudos. Micrófono de alta definición
- Comodidad: auriculares circumaurales (cerrados) diseñados para garantizar la comodidad del jugador durante largos periodos de utilización y mejorar la inmersión en el juego. Sonido ajustable en el auricular.
- Diseño especial: acabado "soft touch" en los auriculares para un máximo confort del usuario.

INCLUYE: **RESIDENT EVIL VII + Gaming Headset para PS4™**





Domina tus miedos
El horror continua en el asombroso **Resident Evil 7.** Adéntrate en la nueva vista aislada y experimenta el verdadero "survival horror" en un mundo creado por el nuevo motor gráfico "RE Engine".







9

NUEVOS DATOS / PS4 - ONE - SWITCH - PC

Dos gemelas de ilustre apellido, contra el Reich

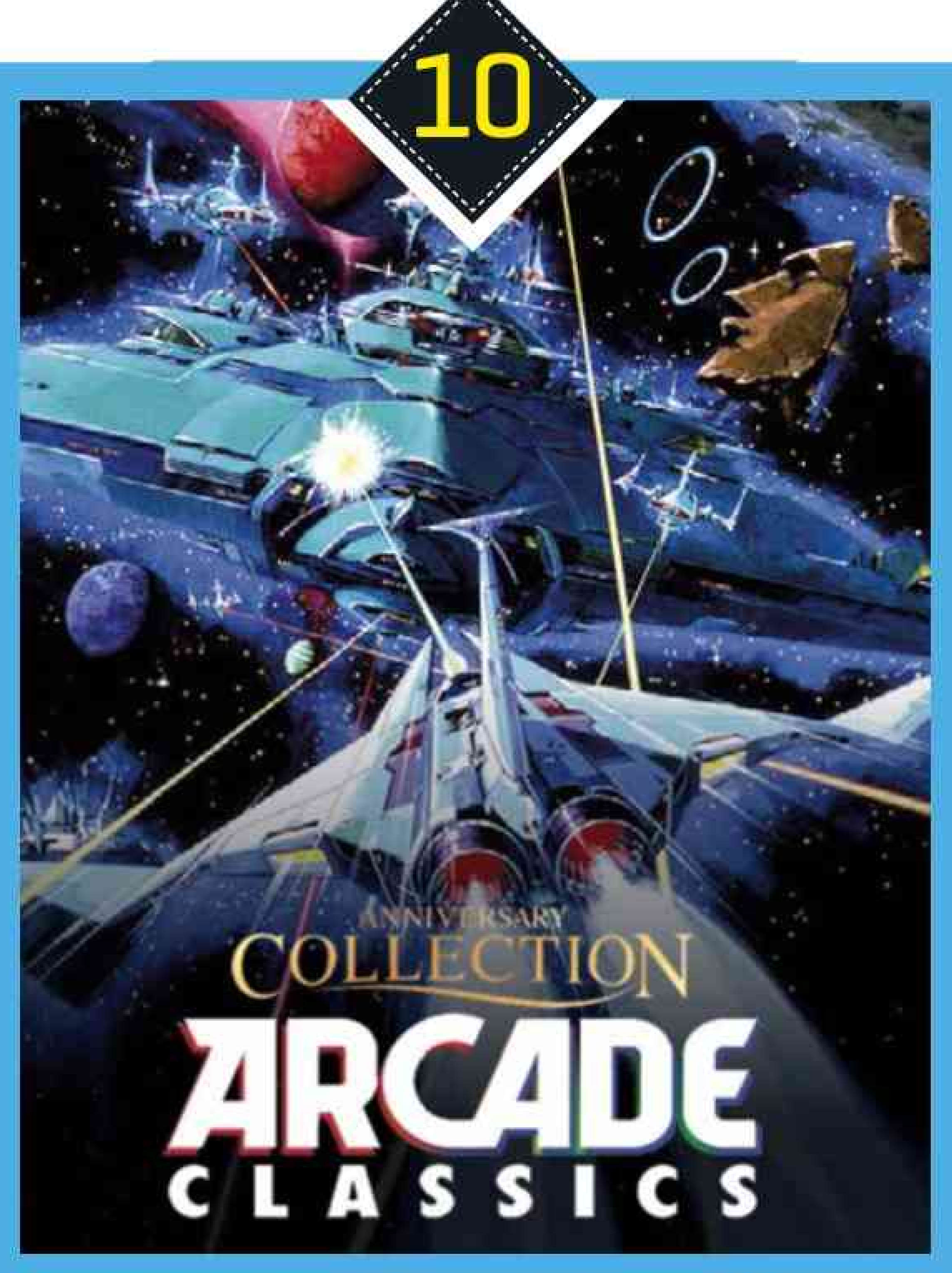
Wolfenstein: Youngblood se lanza el 26 de julio, con el cooperativo por bandera

La saga *Wolfenstein* ha vuelto por todo lo alto en esta generación, de la mano de Bethesda y de MachineGames. Tras dos entregas canónicas y una expansión independiente, el 26 de julio será el turno de *Wolfenstein: Youngblood* y *Wolfenstein: Cyberpilot*, dos spin-offs enfocados al cooperativo y la realidad virtual, respectivamente. El primero se lanzará a 30 € (40, en el caso de la edición Deluxe); el segundo, a 20 €.

El más prometedor de los dos es, sin duda, *Wolfenstein Youngblood*, para el que MachineGames se ha aliado nada menos que con Arkane Studios, responsables de *Dishonored* y *Prey*, lo que augura un diseño de niveles muy cuidado para acompañar a los frenéticos tiroteos. El juego estará protagonizado por Sophia y Jessica, dos gemelas que irán en busca de su padre desaparecido, el mismísimo B.J. Blazkowicz, al tiempo que liberan el París de 1980 del yugo nazi. Se podrá jugar junto a la IA, pero, para favorecer el cooperativo online, la edición Deluxe permitirá invitar incluso a amigos que no tengan el juego, al estilo de *A Way Out*. ■



10



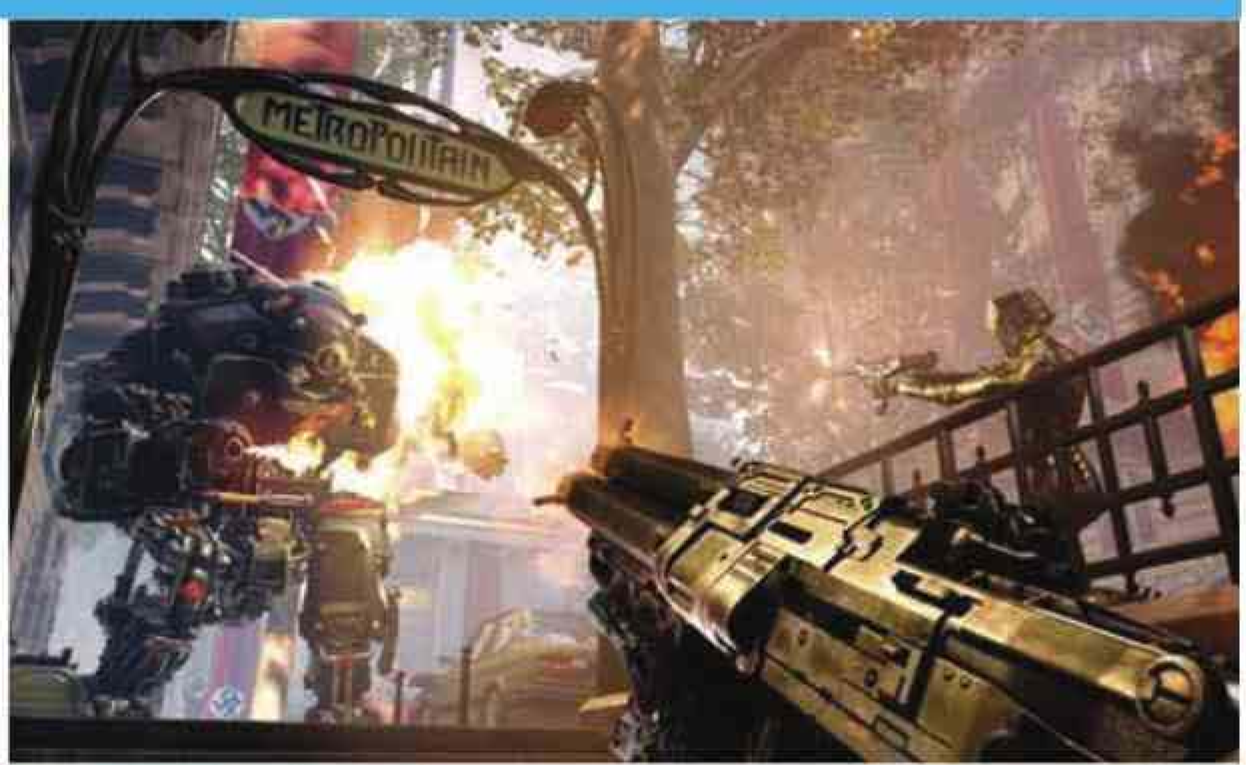
■ *Colección Aniversario de Clásicos Arcade* salió el 18 de abril, con siete matamarcianos y *Haunted Castle*. Cuesta 19,99 euros.

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Tres colecciones para celebrar 50 años de juegos

Konami lanzó el recopilatorio *Clásicos Arcade* el 18 de abril y los de *Contra* y *Castlevania* llegarán este verano, en digital

Como parte de las celebraciones por su 50º aniversario, Konami se prepara para lanzar una serie de recopilatorios de algunos de sus clásicos. El primero ha sido *Colección Aniversario de Clásicos Arcade*, con ocho juegazos como *Haunted Castle* (el único que no es un matamarcianos), *Typhoon*, *Nemesis* (*Gradius*), *Vulcan Venture* (*Gradius II*), *Life Force* (*Salamander*), *Thunder Cross*, *Scramble* y *TwinBee*. De cara al verano, nos esperan otras dos colecciones, la de *Castlevania* y la de *Contra*, dos de las sagas más exitosas de la historia de Konami. Para la primera, ya se han confirmado *Castlevania*, *Castlevania III: Dracula's Curse*, *Super Castlevania IV y Castlevania II: Belmont's Revenge*, y habrá más. Para *Colección Aniversario de Contra*, se han confirmado *Contra*, *Super Contra* (arcade), *Super C* y *Contra III: The Alien Wars*. Todas las colecciones incluyen un "bonus book" con extras, como bocetos, notas, documentales... En definitiva, un regalo para amantes de los clásicos, y disponibles en PS4, One, Switch y PC. ■













Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

LOS JUEGOS DE SERVICIO NO SE CRUZAN DE MANOS

Este mes, no vengo a despotricar de los juegos "como" servicio, sino a alabar a los juegos "de" servicio. Porque eso es lo que significa el acrónimo de "Sega", una de las mejores compañías de la historia. Quizá no sea ya la más mediática, pero, en las últimas semanas, no ha dejado de darnos grandes alegrías, y conviene valorar la dimensión de muchos de los anuncios y acciones que ha puesto sobre la mesa, sobre todo porque indican que está escuchando con atención al público.

De cara a las masas, destaca el anuncio de Mega Drive Mini, que, para mí, es especial, pues supondrá volver a disfrutar de mi primera gran consola (aunque mi hermano mayor tuvo antes una Master System) de un modo similar al de los 90. Paralelamente, estoy entusiasmado con *Streets of Rage 4*, la nueva entrega de una saga que no entiendo cómo puede haber estado veinticinco años metida en una cámara criogénica. Además, la compañía está apostando por el retro con Sega Forever y Sega Ages, sus líneas de clásicos para móviles y consolas, respectivamente. Tampoco se le escapa el PC, donde juega cartas como la de *Total War*, ni, por supuesto, los salones recreativos, donde pronto lanzará *Daytona USA 3*.

Ahora bien, por encima de todo, a Sega hay que agradecerle que vuelva a considerar al público occidental como una parte esencial de su negocio, tras la adquisición de Atlus. Es algo que se observa, especialmente, en el recorte de los plazos para traernos ciertos juegos y, sobre todo, en su localización a diversos idiomas. Hace unos meses, recibimos en castellano *Valkyria Chronicles 4*, el combo de *Persona 3 y Persona 5 Dancing* o *Dragon's Crown Pro*, cuando las anteriores entregas de esas sagas habían llegado en inglés... y gracias. Ahora, se acaba de anunciar lo propio para *Judgment* y *Project Sakura Wars*, dos producciones que distan de ser mediáticas, pero que espero que tengan una buena acogida en España, para que, en el futuro, también podamos disfrutar en nuestra lengua de juegos como *Persona 5: The Royal*, *Shin Megami Tensei V*, *13 Sentinels* o *Shin Yakuza*, que, según Toshihiro Nagoshi, incluirá cambios drásticos, amén de un nuevo protagonista.

Todo eso entronca, indudablemente, con muchas encuestas online que ha hecho Sega en los últimos años. La última, sin ir más lejos, es del mes pasado, y en ella se pulsaba el interés por series como la citada *Yakuza*, *Phantasy Star*, *Valkyria Chronicles* o *Sonic*. De esta última, por cierto, ya se ha anunciado que su siguiente proyecto está en el horno, y ojalá sea *Sonic Mania 2*, *Sonic Adventure 3* o *Sonic Generations 2*. Pero, puestos a pedir, los segueros de toda la vida queremos más *Golden Axe*, *Shinobi*, *OutRun*, *Hang-On*, *Virtua Fighter*, *Sega Rally*, *The House of the Dead*, *Virtua Tennis*, *Jet Set Radio*... Por favor, Nagoshi, haz que pase.

> *"A Sega hay que agradecerle que vuelva a considerar al público occidental, y al de habla castellana, como parte esencial de su negocio"*



COLECCIÓN ANIVERSARIO DE CASTLEVANIA


COLECCIÓN ANIVERSARIO DE CONTRA





■ El amor por la cerveza artesanal es muy notorio en el estudio, donde tienen su propia dispensadora.



■ Para tratarse de un AAA, el número de personas que ha trabajado en *Days Gone* es pequeño: unas 140.





■ En esta sala, prueban distintos elementos antes de llevarlos al juego... Y no dudan en "disfrazarse".

LANZAMIENTO ■ PS4

Visitamos el hogar de Bend Studio, padres del nuevo exclusivo de PS4

En Bend (Oregón), se encuentran las oficinas de los artífices de los *Syphon Filter, Uncharted: El Abismo de Oro*... y *Days Gone*

La ciudad de Bend destaca por cuatro cosas: son amantes de los perros, les encanta la cerveza artesanal, es el hogar del último Blockbuster sobre la faz de la Tierra y posee un clima extremo. Y todos esos elementos se pueden encontrar en *Days Gone*. El enorme mapa que han creado se basa en Oregón, en sus desiertos, bosques y montañas nevadas, pues Bend Studio tuvo claro desde el principio que quería crear un juego de mundo abierto con esta ambientación, única en los videojuegos. Para hacer las cosas más interesantes, se incluyó una enfermedad que transformara a los seres vivos en engendros sedientos de sangre.

En una visita a sus oficinas, descubrimos de todo, desde cómo se gestó la idea hasta cómo funciona el sistema que rige el comportamiento de las amenazas a las que nos enfrentamos ("freak-o-system"), y que lanza contra nosotros engendros, saqueadores e incluso animales de forma constante y no guionizada (el lema de *Days Gone* es, literalmente, "el mundo va a por ti"). También nos explicaron los entresijos de la moto, el curioso "estilo Netflix" que siguen las misiones, cómo trabajaron la iluminación... y muchas cosas más que podéis leer en hobbyconsolas.com.

También pudimos hablar con algunas de las figuras más representativas del estudio: Christopher Reese (director), John Garvin (director creativo) y Jeff Ross (director del juego). Nos contaban la presión a la que han estado sometidos por trabajar en el próximo juego para una consola cuyos últimos títulos exclusivos no han bajado del sobresaliente, y cómo esa presión se transformó en un desafío que les llevó a querer superarse. Ser parte de Sony ha ayudado, y nos explicaban que estaban en contacto con el resto de estudios del grupo, compartiendo tecnología e ideas. Su ayuda fue indispensable y, según ellos, "sin su apoyo, no existiría *Days Gone*".

Pero, sobre todo, nos contaron qué es lo que pretenden poner sobre la mesa. Están convencidos de que pueden aportar una experiencia diferente a cualquier cosa que se haya hecho antes en PS4, incluyendo *The Last of Us* (y su próxima secuela), juego con el que *Days Gone* comparte unos cuantos elementos. Unas páginas más adelante, en nuestro análisis, descubriréis si lo han conseguido. ■



> ¿QUÉ HACE ESPECIAL A **DAYS GONE?** EL MUNDO ABIERTO Y CÓMO INTERACTÚA CON EL JUGADOR

Hay cerca de 40 hordas repartidas por el mundo; las más pequeñas están compuestas por 50 engendros, mientras que las más grandes (y peligrosas) alcanzan los 500. Y ojo, porque se pueden combinar para formar una "megahorda".

Las cadenas de misiones están pensadas como episodios de una serie de televisión, sinopsis incluida.



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.



FROMSOFTWARE YA TRABAJA EN JUEGO DE TRONOS

Muy atentos a este pepino de noticia, que os traemos en exclusiva. Una fuente muy fiable, que, por supuesto, no os vamos a revelar, nos ha confirmado que George R.R. Martin, autor de la serie Canción de hielo y fuego, está trabajando con Hidetaka Mizayaki, el máximo responsable de FromSoftware. ¿Y qué se pueden traer entre manos estos dos genios a los que les encanta matar a sus personajes? Pues nada más y nada menos que un videojuego basado en el universo de Juego de Tronos. ¿Cómo os quedáis? Y no vale decir "muertos", que es un chiste fácil. Al parecer, el proyecto estaría todavía en la fase inicial de su desarrollo, aunque se espera que se haga oficial durante la próxima edición del E3, en la que se presentará un breve adelanto. Lo que aún no nos han desvelado es si este nuevo juego estará basado en los acontecimientos y personajes de la serie televisiva o, como nos atrevemos a apostar, se ambientará mucho más atrás en el tiempo, contándonos los orígenes de las familias nobles de la saga. Algo que parece seguro es que se tratará de un juego de mundo abierto y que será el primer gran proyecto de Mizayaki para la próxima generación. ¡No podemos estar más entusiasmados!

- **MI SUEÑO, HECHO REALIDAD. ¡YA PUEDO MORIR TRANQUILO!**
- **¿NO SERÁ "JUEGO DE TRUÑOS"? Y HABLANDO DE TRUÑOS DE NOTICIAS...**

Pág. 22

Pág. 26

LA OTRA CARA
La manera más loca de estar al tanto de la actualidad

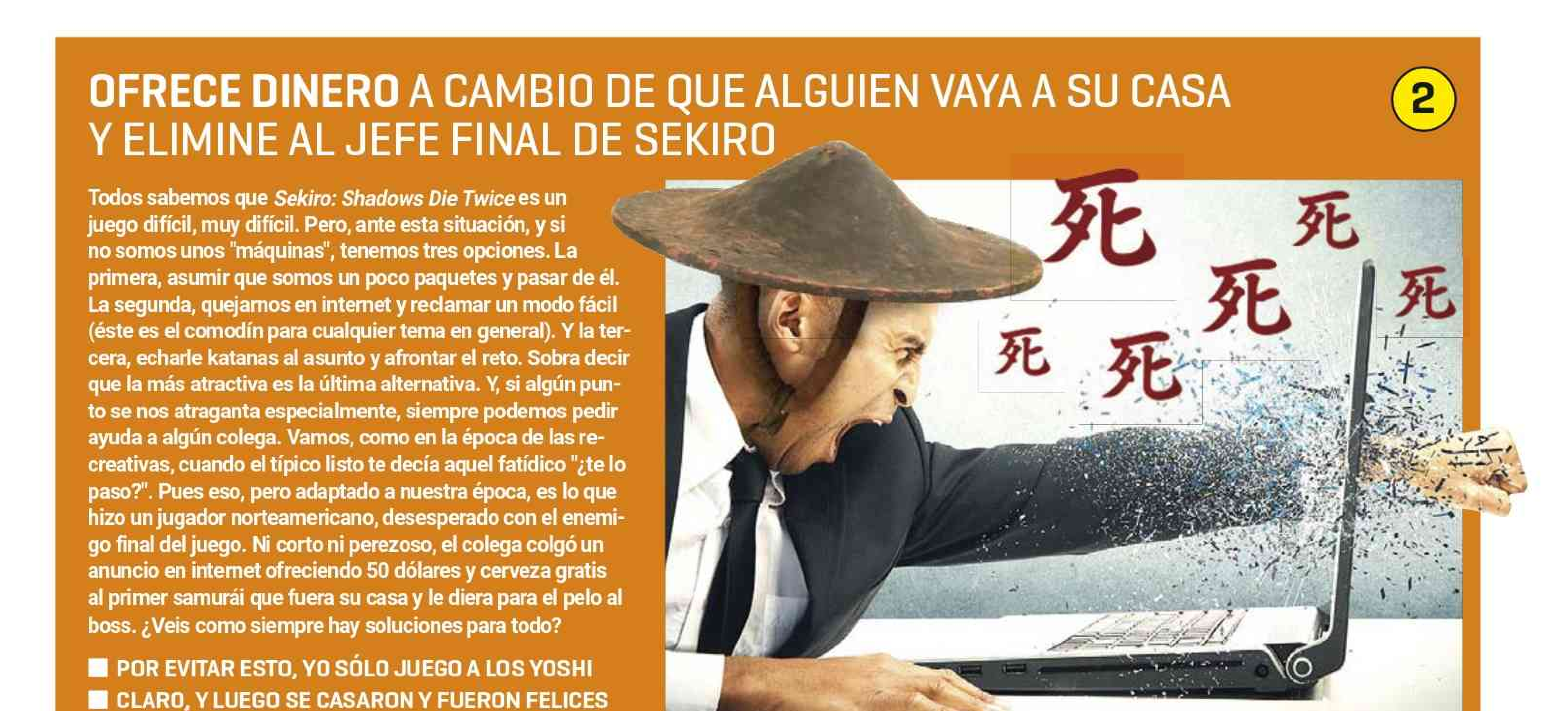
LA COMUNIDAD
Lo que pensáis, que es lo que importa

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

2 OFRECE DINERO A CAMBIO DE QUE ALGUIEN VAYA A SU CASA Y ELIMINE AL JEFE FINAL DE SEKIRO



Todos sabemos que *Sekiro: Shadows Die Twice* es un juego difícil, muy difícil. Pero, ante esta situación, y si no somos unos "máquinas", tenemos tres opciones. La primera, asumir que somos un poco paquetes y pasar de él. La segunda, quejarnos en internet y reclamar un modo fácil (éste es el comodín para cualquier tema en general). Y la tercera, echarle katanas al asunto y afrontar el reto. Sobra decir que la más atractiva es la última alternativa. Y, si algún punto se nos atraganta especialmente, siempre podemos pedir ayuda a algún colega. Vamos, como en la época de las recreativas, cuando el típico listo te decía aquel fatídico "¿te lo paso?". Pues eso, pero adaptado a nuestra época, es lo que hizo un jugador norteamericano, desesperado con el enemigo final del juego. Ni corto ni perezoso, el colega colgó un anuncio en internet ofreciendo 50 dólares y cerveza gratis al primer samurái que fuera su casa y le diera para el pelo al boss. ¿Veis como siempre hay soluciones para todo?

- ☐ POR EVITAR ESTO, YO SÓLO JUEGO A LOS YOSHI
- ☐ CLARO, Y LUEGO SE CASARON Y FUERON FELICES

3 Devonte Green se tatúa a Bubsy.

El jugador de la NBA, que se ve que es de los nuestros, luce en su cuerpo varios tatuajes de juegos como *GTA* o *Super Mario Bros*. El último personaje en unirse a su piel ha sido ni más ni menos que Bubsy, el lince que nos encandiló en la década de los 90. Desde luego, el tipo tiene buen gusto, ¿no os parece?



- ☐ NO ES PARA MENOS. ¡BUBSY ES UN ICONO DEL SECTOR!
- ☐ Y GASOL SE HA TATUADO A ROBOTNIK, ¿NO?

4 SEGA CONFIRMA MEGA-CD MINI



Mega Drive Mini ya es una realidad. El próximo mes de septiembre, podremos hacernos con esta nueva versión de la mítica consola, que será un 55% más pequeña que la máquina original e incluirá 40 juegos de su extenso catálogo. Pero muy atentos, porque los coleccionistas más exigentes podrán ampliar su museo seguero en diciembre de este mismo año. Y ni más ni menos que con Mega-CD Mini, una versión miniaturizada del periférico que añadió soporte para juegos en CD-Rom a Mega Drive en 1993. Este nuevo dispositivo se acoplará a Mega Drive Mini y nos permitirá disfrutar de 30 de sus juegos exclusivos, entre los que ya se han confirmado joyas como *Sonic the Hedgehog CD* o *Snatcher*.

- ☐ ¡MOLA! OJALÁ SAQUEN TAMBIÉN 32X MINI
- ☐ ¡FALSO! ¿CÓMO METES AHÍ LOS CD? ¿EH? ¿EH?

LA ASOCIACIÓN DE FABRICANTES DE CARTÓN PREMIA A NINTENDO LABO

5

La última edición de Los Premios Valores del Papel, celebrada el pasado mes de marzo en Madrid, ha querido reconocer la encomiable labor de Nintendo a la hora de dar nueva vida al cartón, gracias su línea de productos Labo. Por eso, las empresas que componen El Foro del Papel, responsables de la organización de estos galardones, y entre las que se encuentran fabricantes de papel, impresores y recuperadores de cartón, han otorgado el premio en la categoría de proyecto innovador a la división española de Nintendo. El jurado destacó, entre otras virtudes, "la nueva dimensión al concepto de juego" que aporta Labo, así como "el gran valor de la interacción entre Nintendo Switch y periféricos de cartón". Desde luego, no tenemos muy claro si optar a este premio entraba en los planes de Nintendo cuando se decidió a crear Labo, pero lo que está claro es que a nadie le amarga un buen reconocimiento... aunque el premio esté hecho íntegramente de cartón. ¡Qué cosas!



- UN MERECIDO PREMIO AL GRAN "PAPEL" DE NINTENDO
- A VOSOTROS SÍ QUE SE OS VE EL CARTÓN

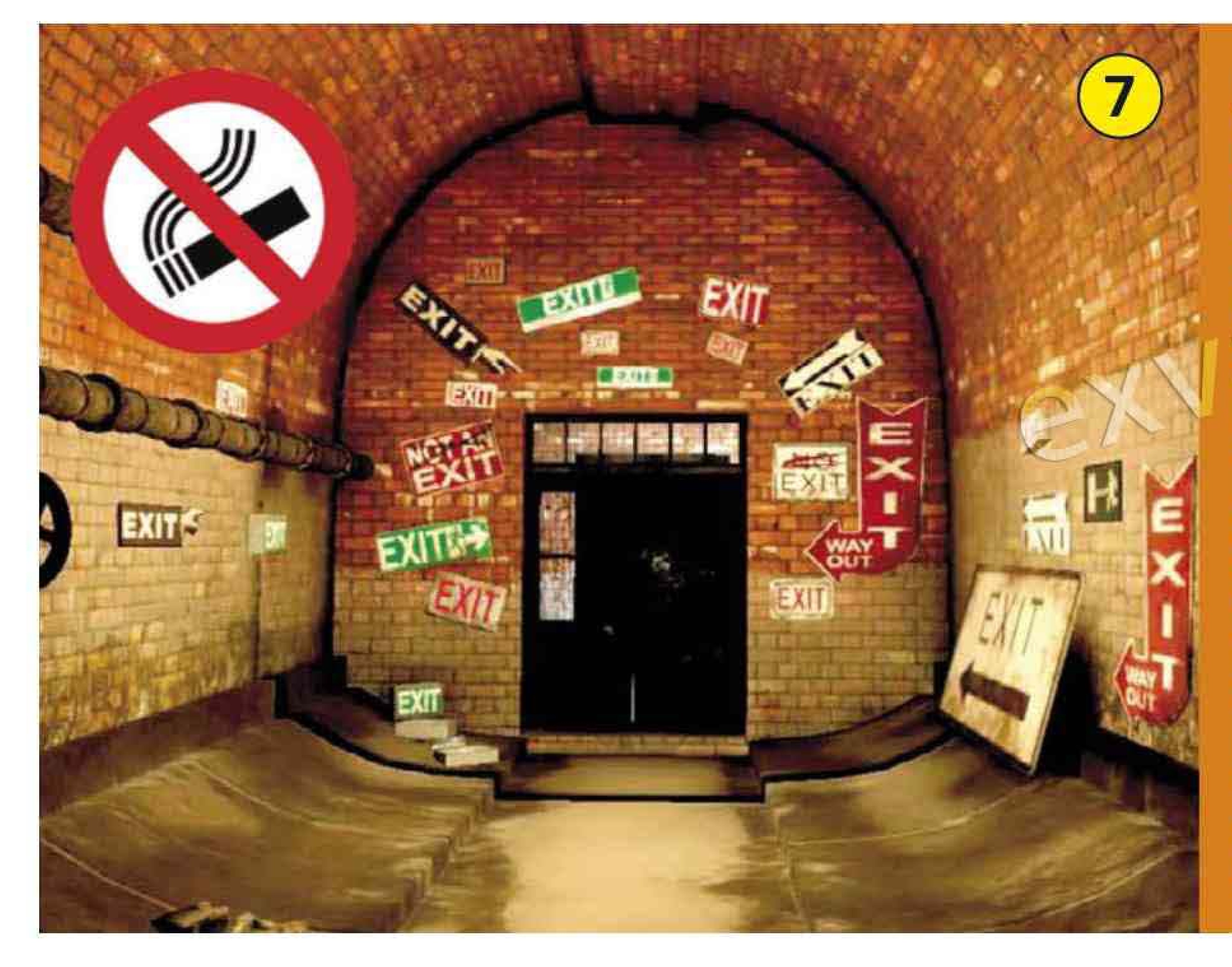


Resucitan a Aeris en *Final Fantasy VII* para Switch. La muerte de la florista fue uno de los primeros grandes "palos" que muchos nos llevamos en la vida. Y, tras veinte años intentando revivirla sin éxito, por fin un jugador ha conseguido el esperado milagro. El método, que sólo funciona en la reciente versión para Switch, consiste en subir a nivel 99 a Cloud, Tifa y Barret. ¡A por ello!

- ¡ME PONGO YA MISMO!
- ES PARA DENUNCIAROS, EN SERIO



6



7

ASÍ TE AYUDA A DEJAR DE FUMAR EL JUEGO DE TERROR ONE LEAVES

Si tenéis una Xbox One y sois fumadores, no podéis perderos este survival horror gratuito, que busca concienciarnos sobre las desventajas de este hábito. Para hacerlo, y desde una perspectiva subjetiva, el juego nos enfrenta a algunas situaciones y sensaciones cotidianas en la vida de un fumador. Entre ellas, la ansiedad que provoca descubrir que tu amigo te ha "picado" el mechero y que no tienes otro, o comprobar, en plena madrugada, que te has quedado sin tabaco. Bajo esta clase de contextos, el título nos propone pruebas como intentar encender un cigarrillo con la vitrocerámica de inducción o acudir, en pijama, al "after" más chungo del barrio a comprar una cajetilla, utilizando el sigilo para evitar ser atracado. Una iniciativa digna de alabar, sin duda.

- JESÚS, QUÉ MIEDO: SUERTE QUE NO FUMO
- ESTÁIS MÁS LIADOS QUE UN PITILLO



8

LA ABUELA DE SKYRIM SERÁ UN NPC EN THE ELDER SCROLLS VI

Hace unos meses, os hablamos de Shirley Curry, una jugadora y streamer de *Skyrim* que ha encandilado a miles de seguidores en todo el mundo. A sus 82 años, una de las mayores preocupaciones de Shirley es no vivir lo suficiente para disfrutar de la próxima entrega de la saga, algo que, al ritmo que van en Bethesda, nos puede pasar a cualquiera, pero que no deja de ser un sentimiento que ablandaría la "patata" al mismísimo Sangre de Dragón. Sea como fuere, el caso es que esta bonita historia llegó a oídos de los desarrolladores de *The Elder Scrolls VI*, quienes tuvieron una maravillosa idea: invitar a Shirley a sus oficinas para capturar su rostro y, así, convertirla en un personaje secundario de su esperado juego. Dicho y hecho: ahora, la abuela de *Skyrim* vivirá para siempre en su mundo favorito.

☐ CUANDO LA VEA EN EL JUEGO, PIENSO ABRAZARLA
☐ SENECTUD, DIVINO TESORO, PERO NO CUELA...

9 **Visita las 7.805 estrellas de *Eve Online*.** Hay gente que tiene mucho tiempo libre... y, luego, está Katia Sae, una jugadora que ha invertido más de diez años en conocer todos los sistemas solares del MMORPG espacial. Esta hazaña la ha convertido ya en toda una leyenda entre el resto de viajeros espaciales, quienes no han dudado en dedicarle un enorme monumento en el lugar donde inició su épica aventura.

☐ PUES, COMO SAQUEN UN DLC, LA HACEN POLVO...
☐ NO HAY NAVE QUE AGUANTE ESE TROTE. ¡FLIPAOS!





10

GOOGLE ANUNCIA ESTUDIO STADIA, SU PROGRAMA OFICIAL DE ESPORTS

Tras la presentación de Stadia, su próximo sistema de juego en streaming, Google ha dejado muy claro que quiere ir a por todas en el mundo de los videojuegos. Y eso, hoy en día, implica adquirir un fuerte compromiso con los eSports. Sobra decir que la titánica maquinaria de Google es muy consciente de ello, por lo que, también en este sentido, están dispuestos a tirar la casa por la ventana, inclusive en España. Así lo demuestra el acuerdo al que ha llegado la multinacional con la dirección de TVE, desde donde han confirmado que, en 2020, estrenarán Estudio Stadia, un programa centrado en los eSports que se emitirá en el canal Teledeporte y en el que se hablará sobre la actualidad de los deportes electrónicos y se dará cobertura a los numerosos torneos oficiales.

☐ BIEN, PERO YO HABRÍA PREFERIDO A LOS DEL CHIRINGUITO
☐ ESTO ES MÁS FALSO QUE EL VAR. Y, SI NO, ¡DESMIÉNTELO!

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **DAYS GONE** PARA PLAYSTATION 4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias de *Days Gone*, la aventura de mundo abierto para PS4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 333

1 Falso **2** Falso **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Verdadero **6** Verdadero **7** Falso **8** Falso **9** Verdadero **10** Verdadero

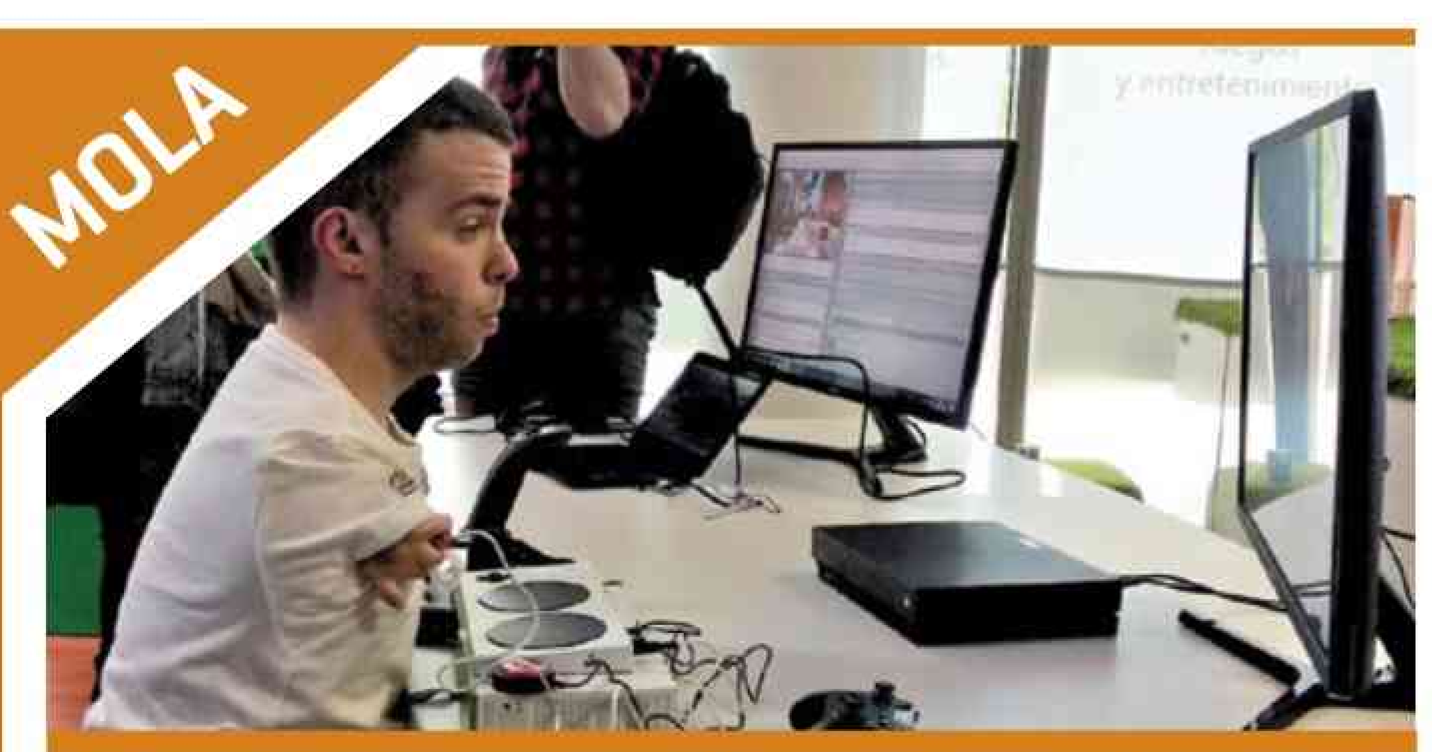
GANADORES de un juego **Mortal Kombat 11** (HC 333)

▸ Jorge Ropero (Málaga) ▸ María Theodorou (Madrid) ▸ David López (Córdoba)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



El Xbox Adaptative Controller. Me alegra infinito que las personas con discapacidad puedan disfrutar de la afición del videojuego. Viva la inclusión y el uso de la tecnología con estos fines. Antonio Loga

Es increíble. Tú piensa en todos aquéllos que nunca han podido jugar y, de repente, se encuentran con cientos de juegazos que disfrutar por primera vez. Ojalá todas las compañías sigan este ejemplo.

Que el próximo *Assassin's Creed* pueda estar ambientado en la era vikinga. Molaría encontrarse y pelear contra Kratos en él. Luis Bello
A nadie le amarga una de vikingos. Ahora, no creemos que los asesinos opinen igual de luchar contra Kratos.

Que lo nuevo de Bluepoint Games pueda ser una reimaginación de *Demon Souls*. Si fuera así, ya podría morir en paz. Cristian89
En paz no sabemos, pero, si al final es *Demon Souls*, lo que está claro es que vamos a morir... muchas veces.

***Devil May Cry 5*. Es el mejor juego de 2019 y supera a la mayoría de títulos de 2018. Carlos Andrés**
Pues nos alegra que te haya gustado tanto, oye. Pero vaya, aún queda mucho 2019 para darle ya el GOTY...

Que *Sekiro*, un juego difícil y sin modo online, esté vendiendo muy bien es una gran noticia para el mundo de los videojuegos. Agus Pérez
Sin duda. A ver qué dicen ahora aquéllos que aseguran que las aventuras sin online no tienen futuro.

Que Kojima diga que juega todos los días a *Death Stranding*. ¿Se lo estará pasando para saber de qué va? Manu Navarro
Efectivamente, nos consta que así es. Otra cosa es que haya conseguido enterarse. Al parecer, está esperando a que saquen la guía oficial.

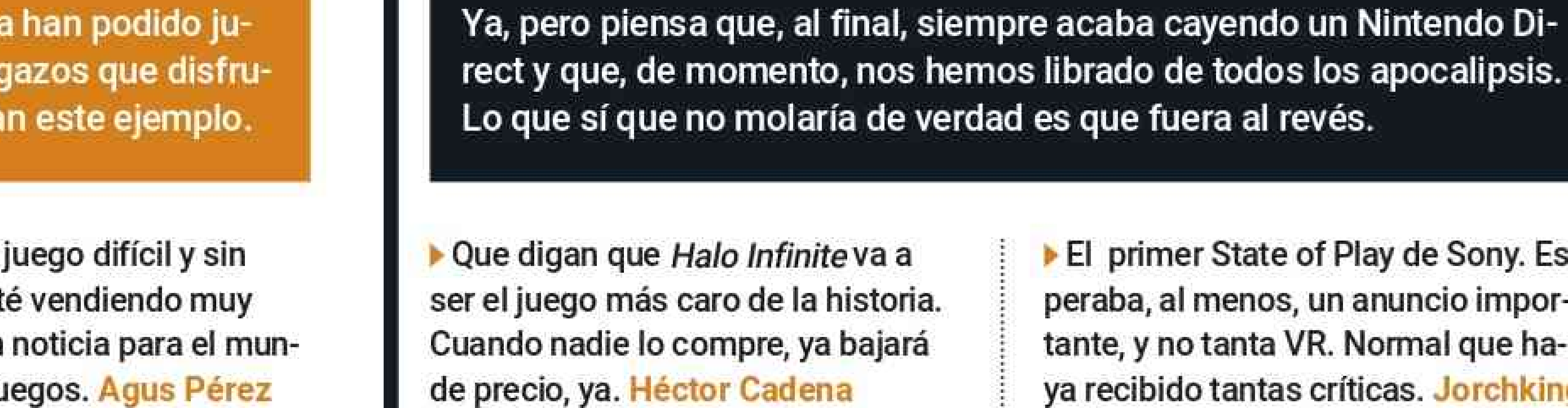
***Final Fantasy VII* en Switch. ¡Ya sólo me queda pasármelo en mi lavadora inteligente! Juanma Romero**
¿Notamos cierta ironía? Aunque lo cierto es que sería la versión más "limpia" y movidita de todas...



Que te den un poco igual los rumores sobre las características técnicas de PS5. Yo, con que no se caliente ni suene como mi PS4, que parece que va a salir volando, me conformo. Adrián López

¿Ves? Ésa es la actitud. ¿Qué importan los teraflops o la cantidad de memoria RAM, cuando hay cosas mucho más prioritarias, como que tu consola no explote? Si es que nos quedamos sólo con lo malo...

NO MOLA



Las que se lían en las redes sociales con los rumores de fechas de los Nintendo Direct. Me recuerdan siempre a todos los "fines del mundo" que podrían habernos matado... ¡Y aquí seguimos! Guille DP

Ya, pero piensa que, al final, siempre acaba cayendo un Nintendo Direct y que, de momento, nos hemos librado de todos los apocalipsis. Lo que sí que no molaría de verdad es que fuera al revés.

Que digan que *Halo Infinite* va a ser el juego más caro de la historia. Cuando nadie lo compre, ya bajará de precio, ya. Héctor Cadena
A ver, nos da que no lo has pillado. Se refieren a que puede ser el juego con más costo de desarrollo. Ains...

Que la gente critique las consolas mini y las compare con los emuladores. ¿Pero no entendéis que son coleccionismo? Jorge Barrero
A ver, todo es criticable. Y, en el mundo en el que vivimos, se critica todo. Y no lo decimos por criticar, ¿eh?

El cierre, en 2020, de los servidores de *DriveClub*. Miedo me da pensar lo que pasará cuando el streaming domine el mundo... OzeSnake
Mira a Rajoy. Empezó en formato físico, se pasó al streaming en plasma y, ahora, ni se le ve. Mal rollo, sí...

El primer State of Play de Sony. Esperaba, al menos, un anuncio importante, y no tanta VR. Normal que haya recibido tantas críticas. Jorchking
¿Otra de críticas? Ay, madre, cómo está el patio. Ya ni inmersos en la realidad virtual se libran...

Veinte años y sigo esperando ver a Tomba (Tombi en Europa) en un nuevo título o, al menos, en un remake de sus dos juegos. Dennis Vega
Tombi mola. Y tú más, por recordarnos a este gran personaje. ¡Ojalá volvamos a verle agitando su pelo rosa!

Que *God of War* haya ganado el premio BAFTA a mejor juego. Para mí, *Red Dead Redemption II* es muy superior, aun con sus fallos. CPD98
Entendido. Aunque *GoW* es "BAFTANTE" bueno, ¿eh? Sí, el chiste es malo, pero es que sobre gustos...



El juego en streaming que propone Stadia. Más vale juego físico en mano que 100 digitales volando. Y más si son de los de que, si se cae internet, es como si no tuvieras ninguno. Roneante30

Pues sí. Como al final se imponga esta tendencia, nos vemos en el futuro a lo Gollum: metidos en una cueva (sin cobertura, claro) y acariciando nuestras cajas de juegos retro. ¡Tesssorosss!


Por David Alonso @Davealonsoh



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

SUBEN



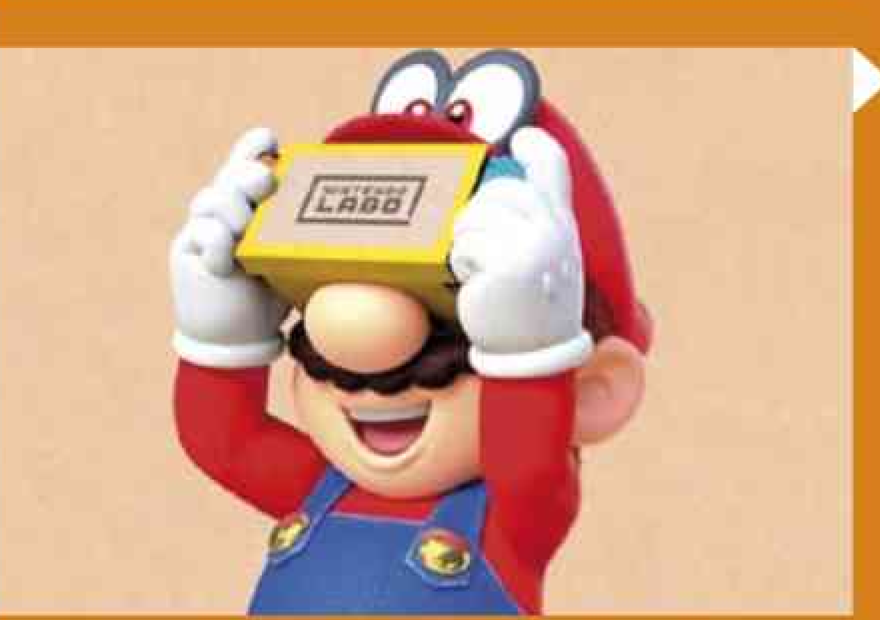
SE HAN ANUNCIADO FECHAS para varios juegos. Uno de los más destacados es *Samurai Shodown*, que SNK lanzará en PS4 y One el 27 de junio (a Switch y PC llegará en invierno). Por su parte, Codemasters acaba de anunciar *F1 2019* (para PS4, One y PC) para el 28 de junio, más pronto de lo habitual. El 19 de julio, será el turno de *Marvel Ultimate Alliance 3*. Asimismo, Bandai Namco ha fijado la ventana estimada del verano para el survival horror *Man of Medan*. *Control* ya está confirmado para el 27 de agosto y, desde el 16 de abril, está disponible *Dreams*.



EL E3 empieza a tomar forma. Bethesda y Ubisoft han confirmado conferencias para el 10 de junio (a las 2.30 y las 22.00, hora española). Y, Microsoft, que ya se sabía que iría, dará la suya el 9 de junio a las 22.00h. Faltan Nintendo y quién sabe si Square.



LA INCLUSIÓN en los videojuegos. Hajime Tabata ha anunciado que su estudio trabaja en *The Pegasus Dream Tour*, un RPG que será el juego oficial de los Juegos Paralímpicos. Y, en PS4, saldrá *Treasure Rangers*, una aventura que tratará el autismo.



EL KIT DE VR de *Nintendo Labo* ya está a la venta, y no sólo permite disfrutar de los seis Toy-Con que incluye. Nintendo ha decidido añadir sendas actualizaciones a *Super Mario Odyssey* y *Zelda: Breath of the Wild* para sacarle más partido.



EL MEDIO KOTAKU, cuya fiabilidad para las filtraciones es irreprochable, ha revelado que el próximo *Assassin's Creed*, cuyo nombre en clave es "Kingdom", se ambientará en la época vikinga. De hecho, hay un guiño al respecto en *The Division 2*...



BAJAN



BADLAND GAMES fue acusada de incumplir un acuerdo con Limited Run Games para la distribución de la edición física de *Axiom Verge* para Wii U (por valor de 78.000 $), así como de no haber donado 200.000 $ por el resto de versiones a Thomas Happ, creador del juego (a quien se le habían prometido para costear los gastos médicos de su hijo, que tiene una enfermedad neurológica). A raíz de ello, AnaitGames y GameReport desvelaron cómo la compañía sobredimensionó su actividad año tras año. Su CEO, Luis Quintans, ha dimitido como presidente del DEV.



BIOWARE atravesó numerosas dificultades en el desarrollo de *Anthem*, según desveló Kotaku. Entre ellas, destacan los vaivenes en su diseño, con cosas que se eliminaban y se añadían continuamente... y de ahí que saliera en un estado tan pobre.



SEGA ha tenido que redoblar esfuerzos para eliminar de *Judgment* al actor Pierre Taki, que desempeña un rol clave en la aventura, y sustituirlo por otro. La razón fue su detención por consumo de cocaína. Por suerte, no afectará a la fecha de salida.



DRIVECLUB, así como su versión de realidad virtual y su versión de motos, serán retirados de la venta digital el 31 de agosto, por temas de licencias, y los servidores se cerrarán el 31 de marzo de 2020. Compradlo en físico, por si acaso...



HIDEO BABA, antiguo responsable de la saga *Tales of*, ha abandonado Square Enix, donde estaba trabajando en el RPG *Project Prelude Rune*. El juego se anunció en febrero de 2017, pero apenas se ha visto nada, salvo un teaser.



Project Sakura Wars

MECHAS Y ROMANCE EN UN TOKIO REMOTO

PLATAFORMAS
PS4
GÉNERO
Rol táctico / Novela visual
DESARROLLADOR
Sonic Team
DISTRIBUIDOR
Sega
LANZAMIENTO
Finales de 2019 (Japón)
Principios de 2020 (Europa)

Tras muchos años de espera, Sega por fin ha anunciado una nueva entrega de *Sakura Wars*, su emblemática saga de rol táctico con elementos de novela visual y romance. El juego está en desarrollo para PS4, y mantendrá el espíritu de los juegos clásicos y le añadirá muchas novedades que elevarán la experiencia a un nivel superior.

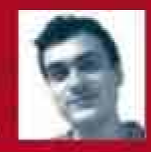
Aunque en nuestro territorio se la conoce poco, la saga *Sakura Wars* es una de las más populares de Sega en Japón. Ambientada a principios del siglo XX, cada entrega nos pone en la piel de un hombre joven y de un grupo de mujeres que combaten junto a él. Pero es una versión alternativa de la historia, con elementos de ciencia ficción al más puro estilo steampunk, y en los combates de rol táctico por turnos controlamos a mechas que funcionan con tecnología a vapor. Entre combate y combate, establecemos conversaciones con nuestras compañeras que pueden conducirnos a situaciones de romance con ellas. En este sentido, el juego incluirá una versión evolucionada del sistema LIPS, mediante el cual elegimos entre distintas opciones en los diálogos. Nuestras respuestas no sólo desarrollarán de una manera u otra las relaciones, sino que también moldearán la personalidad de nuestro protagonista.

Un Tokio alternativo

Project Sakura Wars presentará un elenco de personajes totalmente nuevo. La historia se ambientará en el Tokio de los años 40 del siglo pasado, y el protagonista será Seijuurou Kamiyama, el joven capitán de la nueva División Floral. Diez años después del cataclismo que destruyó el Teatro Imperial de Tokio, donde militares de incógnito protegían a la ciudad de amenazas demoníacas, nuestra misión será tanto restaurar el esplendor del teatro como enfrentarnos a nuevos demonios que ponen en peligro la paz en Tokio. Bajo el mando de Kamiyama, habrá distintas chicas adolescentes, que se han unido a la División Floral para conducir los mechas a vapor que emplearemos en combate y participar como estrellas en el teatro.

Para el diseño de personajes, Sega ha hecho un gran fichaje: Tite Kubo, creador del manga Bleach, que, como podéis ver, ha aportado su especial estilo y carisma a estos nuevos héroes. Por otra parte, Sega ya ha confirmado una grata y sorprendente noticia: el juego llegará a nuestro continente durante la primera mitad del próximo año y, además, incluirá textos en castellano (aunque, eso sí, manteniendo las voces originales en japonés). ■

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA





1 Sakura Amamiya será el personaje femenino con mayor protagonismo. Idolatra a Sakura Shinguji, antigua estrella de la División Floral que apareció en los primeros juegos de la saga.

2 Anastasia Parma viene de Grecia, y tiene experiencia en muchos teatros de Europa.

3 Seijuurou Kamiyama será el gran protagonista del juego. Tiene veinte años y es el capitán de la División Floral, tras haber sido trasladado desde la Marina.

4 Los mechas seguirán siendo nuestra herramienta en combate. Aunque el juego se ambienta hace casi 80 años, se trata de una versión alternativa de la historia en la que hubo un gran desarrollo de la tecnología a vapor.

5 Nuestras decisiones en los diálogos repercutirán en cómo se desarrolla la trama.

6 Azami Mochizuki desciende de un clan ninja, y posee habilidades naturales para el combate.

7 Esta versión de Tokio será muy especial, ya que recreará con mucho detalle su aspecto en los años 40, pero, además, añadirá elementos de ciencia ficción y steampunk.



UNA SAGA CON MÁS DE VEINTE AÑOS DE HISTORIA



El primer *Sakura Wars* apareció en Saturn en 1996, y su combinación de rol táctico, romance y ciencia ficción encandiló a los japoneses. Hasta ahora, en Occidente sólo habíamos podido disfrutar de *Sakura Wars: So Long My Love* (PS2, Wii), la quinta entrega principal. Existen mangas, animes y novelas basados en *Sakura Wars*, y se han vendido más de 4 millones de juegos. El creador de la saga, Oji Hiroi, también concibió los juegos de *Far East of Eden* y fue el guionista del manga Samurai Crusader.



7







TITE KUBO, CREADOR DE BLEACH, HA DISEÑADO LOS PERSONAJES DEL JUEGO






Aquí TOKIO

157.548

unidades vendidas de Sekiro: Shadows Die Twice (en su versión para PS4) en su primera semana en Japón



Cuatro productos de Sega para los Juegos Olímpicos de Tokio

Sega lanzará este verano el título oficial de los JJ.OO. de Tokio 2020, para PS4 y Switch. Le seguirá la nueva encarnación de *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*, que tendrá un juego en Switch (invierno) y otro en recreativas (2020), además de *Sonic en los Juegos Olímpicos* para iOS y Android (2020).

Persona 5: The Royal, anunciado para PlayStation 4

El misterioso *Persona 5 R* ha resultado ser *Persona 5: The Royal*, que presentará a un nuevo personaje femenino. Cuando tengáis esta revista en las manos, Atlus ya habrá proporcionado información más detallada sobre el juego, así que os recomendamos buscar la noticia en hobbyconsolas.com



El próximo Yakuza hará gala de cambios drásticos

Shin Yakuza no sólo tendrá nuevo protagonista (Ichiban Kasuga, que relevará a Kazuma Kiryu), sino que la idea, según Toshihiro Nagoshi, máximo responsable de la saga, es que sea "como cuando un juego online pasa de la versión 1.0 a la 2.0, no como cuando se introduce un parche".



Kaz Hirai deja definitivamente Sony

Hace un año, os contamos que Kaz Hirai dejaba sus cargos de presidente y CEO de Sony, que pasaron a Kenichiro Yoshida, aunque Hirai seguiría como presidente de la junta directiva. Ahora, Hirai ha anunciado que dejará también ese cargo el 18 de junio y sólo será asesor externo de la compañía.



Monolith Soft trabaja en un nuevo The Legend of Zelda

Los creadores de *Xenoblade Chronicles*, que ya apoyaron a Nintendo en el desarrollo de *Breath of the Wild*, buscan programadores, diseñadores y artistas para un nuevo *Zelda*. ¿Tendrá Monolith un mayor papel en la próxima gran entrega?



Podría haber dos nuevos modelos distintos de Switch en camino

Hace un par de meses, recogíamos el rumor de un modelo más pequeño y barato de Switch, que podría ser una especie de sucesor de 3DS en el mercado. The Wall Street Journal afirma ahora que Nintendo no sólo prepara ese modelo más portátil, sino también uno "premium" que incluirá algunas mejoras respecto al actual.





116.202

unidades de Devil May Cry 5 se vendieron en Japón (en su versión para PS4) en sus tres primeros días

- PS4 - XBOX ONE - PC
- 15 DE NOVIEMBRE
- RESPAWN ENTERTAINMENT (EA)
- AVENTURA

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

EA

EL JOVEN KESTIS TU PADAWAN SERÁ

Ha habido una gran perturbación en la Fuerza. Hace unos días, se celebró la Star Wars Celebration y allí, por fin, se pudo ver un adelanto de *Star Wars: Jedi Fallen Order*. Desde que en mayo de 2016 se supo que Respawn Entertainment estaba trabajando en un juego de la saga, sólo se habían dado vagos detalles en el E3 2018, en aquella surrealista e improvisada presentación en la que Vince Zampella, sentado entre el público, dio a conocer la denominación oficial y la ambientación. No hubo ninguna demostración jugable, algo que imaginamos que se ha guardado para el E3, pero sí un tráiler de dos minutos y una presentación de sus responsables que ya apuntan a que puede ser uno de los éxitos del año. No en vano, no sólo aprovechará la campaña de ventas navideña (sale el 15 de noviembre), sino también el imán que será el estreno en cines de "Episodio IX: The Rise of Skywalker", que se producirá el 20 de diciembre.

Un milagro de los midiclorianos

Por sus características y por el pasado reciente de Electronic Arts, la mera existencia de *Star Wars: Jedi Fallen Order* casi escapa a toda lógica. Hablamos de una aventura para un solo jugador, con una fuerte carga narrativa y sin micropagos. Es decir, es todo lo contrario que han sido los dos *Battlefront*, enfocados al multijugador y pertrechados con sus polémicas cajas de botín. Y no sólo eso: es que EA viene de cancelar la aventura en la que estuvo trabajando Visceral Games y de cerrar dicho estudio, en parte porque no se ajustaba a un modelo de negocio a largo plazo. Tampoco hay que olvidar que, incluso antes, Disney ya había cancelado el prometedor *Star Wars 1313*.

Otra rareza del juego es que no se ha hecho con Frostbite, el motor de DICE que EA impone a todos los estudios de su propiedad (y que, por ejemplo, a BioWare le ha traído por la calle de la amargura con *Anthem*), sino que usará el versátil Unreal Engine 4. Esto puede deberse a varios motivos. El primero es que el desarrollo empezó antes de que Respawn formara »

LA FUERZA ES INTENSA EN ÉL

Jedi Fallen Order tendrá todo lo que se le puede pedir a un juego de Respawn... y de Star Wars, por supuesto. Ya hacía falta otra aventura para un jugador como ésta.



COMBATE SESUDO

Lejos de ser un machacabotones o flirtear con el hack and slash, el sistema de combate apostará por una estratégica combinación de golpes, bloqueos y esquivas. Según Respawn, será fácil de interiorizar y, a la vez, difícil de dominar.



Obi-Wan o Yoda no fueron los únicos jedi que al exilio se vieron obligados: un aprendiz se zafó también de la Orden 66 con la que el Emperador Palpatine quiso exterminar a la ancestral orden de caballeros

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

EXPLORACIÓN

Los niveles serán relativamente lineales, pero habrá caminos ocultos al estilo metroidvania, para que volvamos a sitios ya visitados cuando hayamos obtenido cierto poder. Parece que no faltará el parkour "made in Respawn".



VILLANOS

Cal Kestis será perseguido por villanos muy poderosos, a los que liderará la Segunda Hermana, una inquisidora de élite, por debajo de la cual estarán los llamados soldados de purga. Todos ellos vestirán de negro, ¿a lo Darth Vader?



CINEMATOGRÁFICO

Los elementos identificables de la saga se contarán por decenas: los stormtroopers, los sables de luz, los destructores estelares... Y se ha prometido que visitaremos más de un lugar familiar, con unos gráficos que serán fotorrealistas.

» parte de la estructura interna de EA (la compañía adquirió el estudio en noviembre de 2017, con el desarrollo de *Jedi Fallen Order* ya avanzado). El otro motivo es la confianza que la editora pueda tener en el estudio, después de tres pepinazos como *Titanfall*, *Titanfall 2* y *Apex Legends*, basados también en otro motor ajeno, en este caso el Source, de Valve.

Dicho eso, *Star Wars: Jedi Fallen Order* ha sido diseñado por otro equipo distinto al que lideró los citados shooters. Así, el director del juego es Stig Asmussen, quien ya ocupó dicho cargo en *God of War III*, mientras que el director creativo es Chris Avellone, que ya tiene experiencia con la saga, tras haber trabajado en *Caballeros de la Antigua República II*. Además, forman parte del equipo veteranos de sagas como *Uncharted*, *BioShock*, *God of War* o *Metal Gear Solid*. Es decir, garantía de calidad.

Episodio III.5: Jedi Fallen Order

La historia formará parte del canon de La Guerra de las Galaxias y, en concreto, se ambientará entre "Episodio III: La venganza de los sith" y "Episodio IV: Una nueva esperanza", es decir, justo entre la trilogía de la década pasada y la clásica. Los guionistas de Respawn querían ahondar en la época oscura de la persecución del Imperio Galáctico contra los jedi, y Lucasfilm ha colaborado estrechamente con ellos, echando mano de referencias no sólo a las películas, sino también a los cómics y a la serie de televisión "Star Wars Rebels".

El protagonista será Cal Kestis, un joven padawan que ha logrado escapar de la Orden 66, es decir, el decreto secreto con el que el Emperador Palpatine condenó a los jedi a la extinción, ejecutado, en buena medida, por Anakyn Skywalker. El héroe se ocultará en el planeta Bracca, trabajando como chatarrero con las naves defenestradas en las Guerras Clon, pero, para salvar a un compañero de una caída, se verá obligado a usar la Fuerza y, con ello, delatará su paradero al Imperio, concretamente a sus inquisidores, liderados por la Segunda Hermana y los soldados de purga, que, desde ese momento, le perseguirán sin descanso por distintos emplazamientos de la galaxia.

Con el objetivo de restablecer la Orden Jedi, habrá que unir piezas del pasado de Cal Kestis e investigar los misterios de una civilización extinta. El hecho de que todavía sea un aprendiz, y no un maestro, tendrá una utilidad narrativa y jugable, de modo que deberemos completar nuestro entrenamiento, ayudados por una jedi llamada Cere, y también interactuaremos con BD-1, un droide de apoyo, y, según Respawn, "con alguna cara conocida".

Los caminos de la Fuerza

La aventura transcurrirá en tercera persona y estará muy enfocada a la acción. Aunque no será un juego que se limite a eliminar un enemigo detrás de otro, el sistema de combate cuerpo a cuerpo será el epicentro de todo. El »



Bracca, el planeta donde inicialmente se refugiará Cal Kestis tras la Orden 66, será un cementerio de naves de las Guerras Clon, que, ahora, los chatarreros como él se dedican a desmontar. Esto recuerda a Rey en "Episodio VII"...



Cal Kestis ha sido interpretado por Cameron Monaghan, que encarna al Jóker en la serie Gotham. Es curioso, pues Mark Hamill dio el paso contrario en su día: tras ser Luke Skywalker, puso voz al Jóker en *Batman Arkham*.



El juego incluirá ciertos paralelismos entre el aprendiz Cal y Luke Skywalker. Aquí, medita ante una hoguera en un atardecer rojizo digno del de Tatooine, y el droide BD-1, al fin y al cabo, es un acompañante al estilo de R2-D2.



El sable láser que Kestis empuña en el tráiler y que copa algunos de los artes oficiales del juego está roto por la base. No sabemos en qué medida, ni visual ni jugablemente, pero irá evolucionando a lo largo de la aventura.

AHONDARÁ EN LA PERSECUCIÓN DEL IMPERIO CONTRA LOS JEDI

EN UN JEDI TE CONVERTISTE

Con Electronic Arts muy volcada en el multijugador de la saga *Battlefront*, hacía ya unos cuantos años que no habíamos disfrutado de un juego de Star Wars para un solo jugador y, sobre todo, protagonizado por un jedi, con la consiguiente importancia de las espadas láser y la Fuerza. Antes de que Disney se hiciera con Lucasfilm y le cediera sus derechos a EA para hacer juegos, hubo un puñado de grandes títulos.



SUPER STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

■ SNES ■ SCULPTURED SOFTWARE ■ 1993

Entre 1992 y 1994, los usuarios de Super Nintendo pudieron disfrutar en exclusiva de una trilogía basada en los sucesos de las tres películas clásicas ("Una nueva esperanza", "El Imperio contraataca" y "El retorno del jedi"). Eran juegos de acción y plataformas en 2D, en el segundo de los cuales, por ejemplo, se recreaba el duelo entre Luke Skywalker y Darth Vader en Bespin.



STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

■ PC ■ LUCASARTS ■ 1998

LucasArts sólo lo lanzó en PC, por lo que los "consoleros" no lo pudieron disfrutar. Era un juego de acción en primera persona en el que encarnábamos a Kyle Katarn, un mercenario cuyo padre cayó a manos de un jedi. Permitía convertirse en un jedi o en un sith y, con una cámara en tercera persona, hacer uso de la espada láser.



STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES

■ DREAMCAST - PSONE ■ LUCASARTS ■ 2000

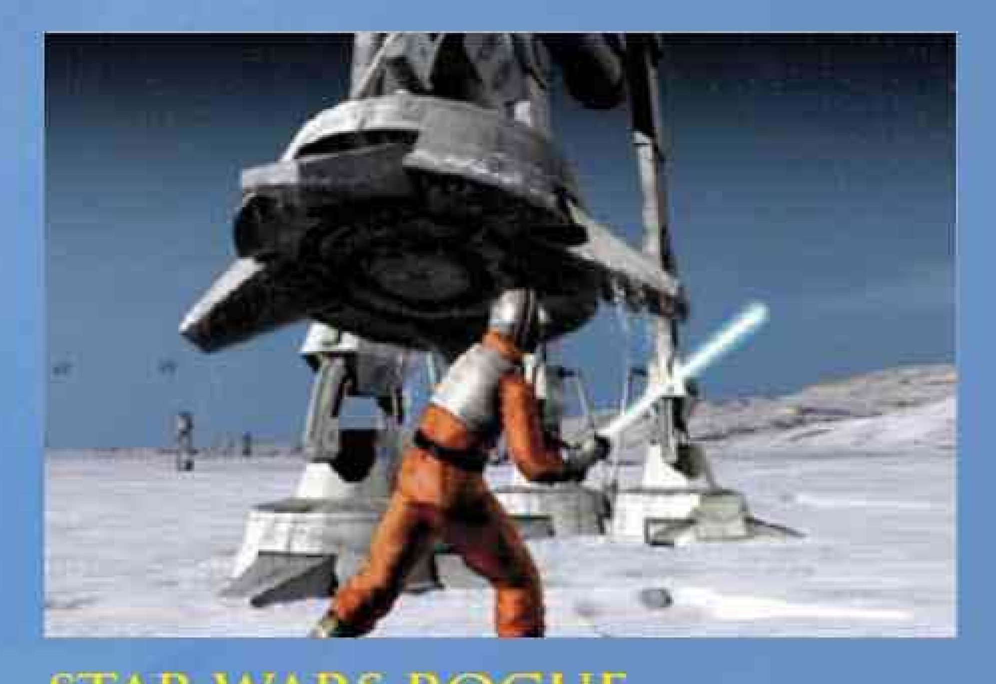
No seguía a pies juntillas los sucesos de "La Amenaza Fantasma", pero este juego permitía encarnar a varios de los miembros del Consejo Jedi, como Qui Gon, Obi-Wan, Mace Windu, Adi Gallia y Plo Koon. Con ellos, nos enfrentábamos a los droides de la Federación de Comercio, y había incluso opción para compartir escabechinas en cooperativo a dobles.



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

■ XBOX - GAMECUBE - PC ■ VICARIOUS VISIONS ■ 2002

Kyle Katarn volvió a ser el protagonista en este juego de acción, uno de los que han sabido plasmar más fielmente los combates con espadas de Star Wars. A la hora de empuñar el sable, podíamos adoptar tres posturas (una fuerte, una débil y otra intermedia, cada una con sus correspondientes golpes), algo que también hacían los rivales y que había que gestionar.



STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

■ GAMECUBE ■ FACTOR 5 ■ 2003

Las dos primeras entregas de *Rogue Squadron*, para Nintendo 64 y GameCube, nos deleitaron con sus espectaculares batallas espaciales. Factor 5 quiso ir un paso más allá en la tercera y, hasta hora, última entrega, añadiendo a la fórmula dos misiones a pie que, si bien estaban metidas con calzador y eran muy limitadas, permitían hacer uso del sable láser.



STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

■ XBOX - PC ■ OBSIDIAN ENTERTAINMENT ■ 2005

Recibió ciertas críticas en su día, pero *Los Señores Sith*, secuela del primer *KOTOR*, fue un gran juego de rol, ya que Obsidian afinó la fórmula que había creado BioWare e introdujo novedades, como diferentes estilos de combate o la disyuntiva entre convertir a nuestros aliados en jedi o en sith, según optáramos por la Fuerza o por su reverso tenebroso.



STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

■ PS2 - XBOX ■ THE COLLECTIVE ■ 2005

La tercera trilogía no ha tenido juegos oficiales (salvo la versión LEGO de "El despertar de la Fuerza"), pero la segunda sí que contó con un puñado de ellos, como éste, que presentaba los sucesos de "La venganza de los sith" y nos permitía controlar a Anakyn y Obi-Wan, frente a villanos como el Conde Dooku.



STAR WARS BATTLEFRONT II

■ PS2 - XBOX - PSP - PC
■ PANDEMIC STUDIOS ■ 2005

No hay que confundirlo con el juego de 2017: este "primer" *Battlefront II* fue una joya, por su manera de plantear batallas a gran escala, con diferentes clases, vehículos y mecánicas jugables. Entre ellas, estaba la posibilidad de manejar a jedi tan ilustres como Obi-Wan, Mace Windu o el caído Darth Vader.



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

■ PS3 - XBOX 360 - Wii - DS
■ TRAVELLER'S TALES ■ 2007

Infinidad de universos audiovisuales han recibido sus correspondientes adaptaciones de LEGO, y Star Wars fue uno de los primeros en tener dicho honor. Este inmenso recopilatorio recogía las versiones "jugueteras" de las seis primeras películas, con la icónica mezcla de exploración, combates, puzles...



STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

■ PS3 - XBOX 360 - Wii - PSP
■ LUCASARTS ■ 2008

Una de las subsagas de más reciente creación de Star Wars nos convirtió en Galen Marek, que era nada más y nada menos que el aprendiz de Darth Vader. El sistema de combate era tirando a simplón, pero, aun así, resultaba espectacular, y la historia guardaba relación con el surgimiento de la Rebelión.

» objetivo era lograr que las luchas fueran calcadas a las del cine, por lo que se ha apostado por un control que tendrá tres pilares básicos: golpear, bloquear y esquivar. Según una filtración previa a la Star Wars Celebration (que "acertó" prácticamente todo lo que se dio a conocer), el estilo será una mezcla entre *Star Wars: El poder de la fuerza* y *Dark Souls*, para que os hagáis una idea. La referencia a la saga de FromSoftware se debe al tipo de contraataques y esquivas, pero no a su dificultad, pues hablamos de un juego que es para un público masivo y cuyas mecánicas, por tanto, serán fáciles de interiorizar, aunque requerirán práctica para dominarlas. En cualquier caso, habrá que esperar para ver el enfoque de los combos o la simbiosis entre la espada láser y la Fuerza. Lo que sí es seguro es que habrá jefes y que los soldados de purga nos abordarán en combates de uno contra uno, lo que no quita que también nos vayan a abordar stormtroopers con sus blasters reglamentarios.

En cuanto a la parte de exploración, se ha anticipado que el desplazamiento tendrá un componente estratégico para resolver puzles. En el tráiler, se deja entrever que habrá parkour y que el droide BD-1 nos prestará su ayuda con una linterna y con otros dispositivos tecnológicos. El planteamiento no será de mundo abierto, pero sí que habrá cierta libertad para moverse por unos escenarios en los que habrá zonas ocultas a las que sólo se podrá llegar una vez que hayamos obtenido una determinada habilidad, con el componente de rejugabilidad, a lo metroidvania, que eso conlleva. Por ahora, se ha hablado de entornos como bosques ancestrales, desfiladeros ventosos y junglas encantadas. La duda será ver si, por ejemplo, hay secciones a bordo de naves.

A la altura de la gran pantalla

El primer tráiler del juego era de corte cinematográfico, pero tenía una peculiaridad. Frente a lo que suele pasar con la mayoría de juegos, que tiran de CG a la vez que se excusan en letra pequeña, aquí se especificaba no sólo que sí estaba hecho con el motor del juego, sino también que representaba la experiencia de juego. En otras palabras, el juego se verá tal cual se aprecia en este reportaje.

Otro aspecto que hay que destacar es que el fan service parece garantizado, pues Respawn ya ha hecho claras alusiones a que veremos localizaciones, enemigos y equipamiento icónicos de Star Wars. En relación con eso, al droide BD-1 lo interpretará Ben Burtt, responsable de sonido de la saga y al cual debemos los pitidos de R2-D2, el ruido de los blasters y los sables láser o, incluso, la respiración de Darth Vader. Y, por supuesto, no faltarán personajes, lugares o criaturas de nuevo cuño.

Tras tantos años sin aventuras de jedi, y con un juego que hasta cuesta creer que exista, estamos deseando volver a escuchar cómo suena un sable de luz. ¡Wing, wing, wing! ■



■ Una antigua jedi llamada Cere, a la que interpreta la actriz Debra Wilson, guiará a Kestis en los caminos de la Fuerza. En el tráiler, se les puede ver a bordo de una nave, con ella como copiloto. Ojalá haya alguna fase de vuelo.



■ Esta escena es una de las más impactantes de cuantas salen en el tráiler: en ella, Kestis ve el famoso holograma con el que el Emperador Palpatine promulgó la infame Orden 66 para exterminar a los jedi de la faz de la galaxia.



■ La prioridad de Respawn era que las batallas de espadas se sintieran como las de las películas. La que Kestis utiliza justo al final del primer tráiler es de color azul, pero esperemos que se pueda personalizar en verde... o lila.



■ La Segunda Hermana, la principal villana, combatirá con una lanza doble como la que empleaba Darth Maul en "La Amenaza Fantasma". El diseño de su armadura remite al de los inquisidores de la serie "Star Wars Rebels".

GOLPEAR, BLOQUEAR Y ESQUIVAR SERÁN LOS PILARES DEL COMBATE

Esta imagen es del rodaje del "Episodio VIII", pero tiene su razón de ser: se ha dado nuevo uso a algunas escenas descartadas para poder homenajear así a Carrie Fisher, la actriz de Leia, que murió en 2016.

Y, DE POSTRE, EL EPISODIO IX

"Star Wars Episodio IX: The Rise of Skywalker" se estrenará el 20 de diciembre y pondrá el cierre a la trilogía de películas protagonizada por Rey. El primer tráiler no ha aclarado muchas dudas, pero sí ha confirmado varios regresos tan sorprendentes como prometedores.

La Star Wars Celebration trajo también consigo el estreno del primer tráiler de "Star Wars Episodio IX: The Rise of Skywalker". La nueva película se estrenará en cines el 20 de diciembre, pero el adelanto, de dos minutos, ha generado más dudas que certezas en cuanto al argumento. Sin ir más lejos, ni el título, que todavía no cuenta con traducción al castellano (a priori, sería "El ascenso de Skywalker"), permite hacer cábalas sobre nada ni nadie, a menos que lo que sucedió al final del "Episodio VIII" no fuera lo que pareció (nos ahorraremos decir exactamente qué, por si alguien aún no ha visto la película). Tampoco el lema oficial de la película es muy clarificador: "Toda generación tiene su leyenda"...

Sea como fuere, J.J. Abrams, que ya dirigió el "Episodio VII", ha vuelto a llevar el timón. Una de las decisiones más importantes que ha tomado, junto con los guionistas, es que vaya a haber un homenaje póstumo a Carrie Fisher, quien interpretaba a la Princesa Leia desde la trilogía original y que falleció a finales de 2016. Así, lejos de usar CG (algo que sí se usó en "Rogue One" para poder incluirla rejuvenecida), se han reaprovechado algunas escenas del rodaje del "Los últimos jedi" y se han integrado en el metraje. Una de ellas, de hecho, se ve en el tráiler: un sentido abrazo entre Leia y Rey que, como poco, emociona. Otro actor clásico que hará las delicias de los fans es Billy Dee Williams, lo que significará el regreso a la saga del mítico Lando Calrissian, que volverá a pilotar el hiperveloz Halcón Milenario. Pero lo más chocante de la Star Wars Celebration fue la asistencia del actor Ian McDiarmid, que encarnó al supuestamente fallecido Palpatine en la trilogía clásica... ¡y cuya risa se escucha al final del tráiler, después de que una voz en off diga que nadie se va para siempre!

Por lo demás, la escena más larga del tráiler es de Rey huyendo de un caza TIE en el desierto (¿de Tatooine?). Junto a ella, hay fogonazos de una persecución con Flinn, Poe y C-3PO, una batalla en la que participa Kylo Ren, un nuevo droide o... la aparición de los restos de una de las Estrellas de la Muerte. La espera hasta Navidades se va a hacer muy larga.











Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

UN EMPUJÓN PARA

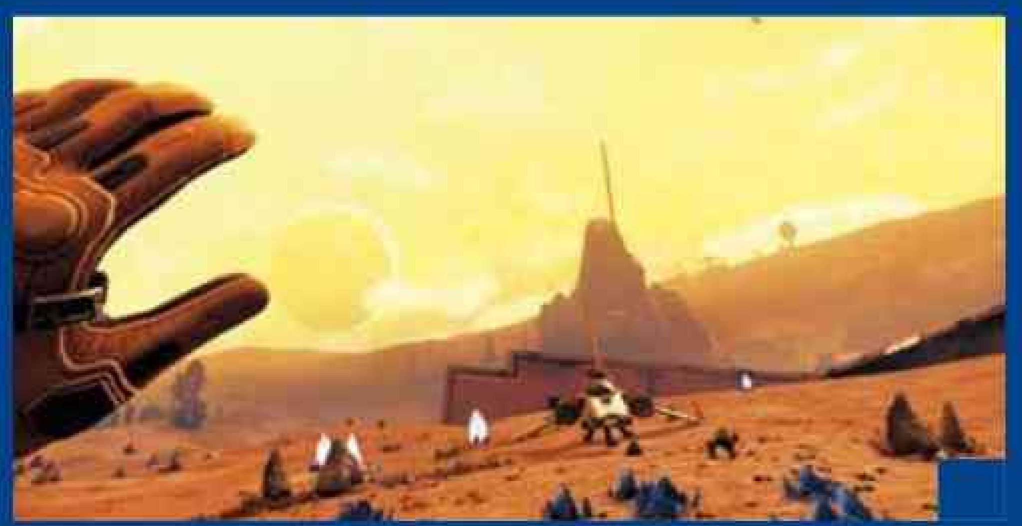
NO MAN'S SKY: BEYOND

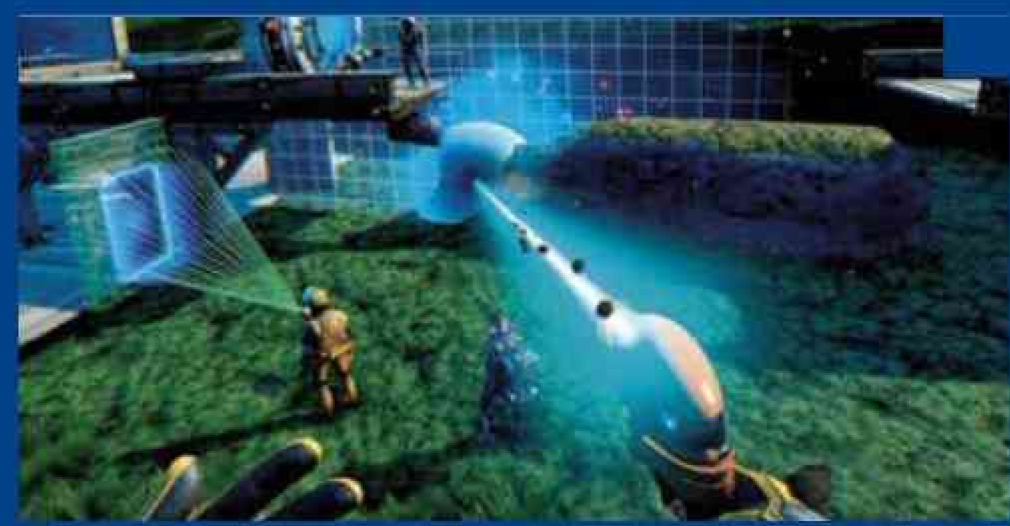
■ VERANO ■ HELLO GAMES ■ AVENTURA

Cuando se puso a la venta en agosto de 2016, *No Man's Sky*, una aventura espacial en un universo infinito de generación procedural, decepcionó a muchos por las promesas incumplidas, pero Hello Games, pese a ser un pequeño estudio indie, ha trabajado durísimo y, durante estos tres años, no ha parado de mejorar el producto a base de expansiones gratuitas. La próxima será *Beyond*, que hará el juego totalmente compatible con realidad virtual (tanto la de PS4 como la de PC). En el caso de PS VR, se podrá jugar con el Dual Shock 4 o con los mandos Move, lo cual hará la experiencia brutalmente inmersiva. En cuanto al movimiento a pie, el control podrá ser libre o con teleportación, para quien se maree.

Además, *Beyond* traerá consigo otras dos incorporaciones: multijugador... y otra que Hello Games asegura que será la mejor.









Lenta, pero segura: así está siendo la progresión del catálogo de PS VR, que engordará próximamente con experiencias únicas.

Los primeros pasos de una tecnología siempre son difíciles, y más si ésta supone un cambio drástico de paradigma, como sucede en el caso de la realidad virtual. PlayStation VR se puso a la venta en octubre de 2016 y le costó arrancar, por factores como su elevado precio de 400 €, su exiguo catálogo o, incluso, el mareo que provocaban algunos juegos. Sin embargo, y a diferencia de lo que hizo con PS Vita, para la que pronto se olvidó de sacar grandes títulos exclusivos, Sony ha sabido ir alimentando al casco de PS4, que ya supera los 4,2 millones de unidades vendidas, una cifra más que respetable para una tecnología que aún genera reticencias. A ello han contribuido múltiples rebajas transitorias que lo han llegado a poner a 200 €. Quizá ha faltado una superproducción exclusiva que justificara su compra obligada, pero ha habido grandes títulos propios, como *Astro Bot: Rescue Mission*, *Farpoint* o *RIGS*, amén de juegos también disponibles para otros visores, como *Moss VR*, *Batman Arkham VR* o *Doom VFR*, e incluso adaptaciones de juegazos como *Resident Evil 7* o *Skyrim*.

Con esa base, hace unas semanas, Sony dedicó su primer State of Play (un evento similar a los Nintendo Direct y Xbox Inside) a hablar de varios juegos que llegarán próximamente a PS VR, algunos de los cuales ni siquiera estaban aún anunciados. ¿Qué tal convertirse en Iron Man, explorar una galaxia infinita o pintar contra el acoso? Serán sólo algunas de las experiencias que podremos vivir "desde dentro". ■

PLAYSTATION VR



BLOOD & TRUTH

■ 28 DE MAYO ■ LONDON STUDIO (SONY) ■ SHOOTER

En la línea de *The London Heist* (una de las demos incluidas en *PS VR Worlds*), este shooter en primera persona estará planteado como si fuera una película de Hollywood, con acción a raudales y un cuidado guión, que incluirá tomas de decisiones y que presentará la historia de Ryan Marks, un exsoldado que deberá salvar a su familia de un capo criminal. El desarrollo se centrará en los tiroteos con coberturas, al estilo de *Time Crisis* (y no sólo en la ciudad de Londres, sino también en lugares como una base terrorista en Oriente Medio, vía flashback), pero también habrá otras situaciones, como, por ejemplo, tener que forzar cerraduras con ganzúas.



GHOST GIANT

■ YA DISPONIBLE ■ ZOINK GAMES ■ AVENTURA

Disponible desde el 16 de abril, este bello exclusivo de PS VR, desarrollado por el estudio indie que creó *Fe* y *Stick it to the Man*, nos convierte en un fantasma gigante que debe proteger a Louis, un pequeño ser que se siente solo en un bosque y con el que debemos establecer una relación de creciente amistad. Sólo él nos ve, pues, para el resto de habitantes del mundo de Sancourt, somos invisibles, algo que hay que aprovechar para ayudarles, interactuando con diversos elementos del escenario, mediante pequeños puzles. La idea es que nos sintamos como si estuviéramos ante una casa de muñecas con cuyos muebles pudiéramos trastear libremente.

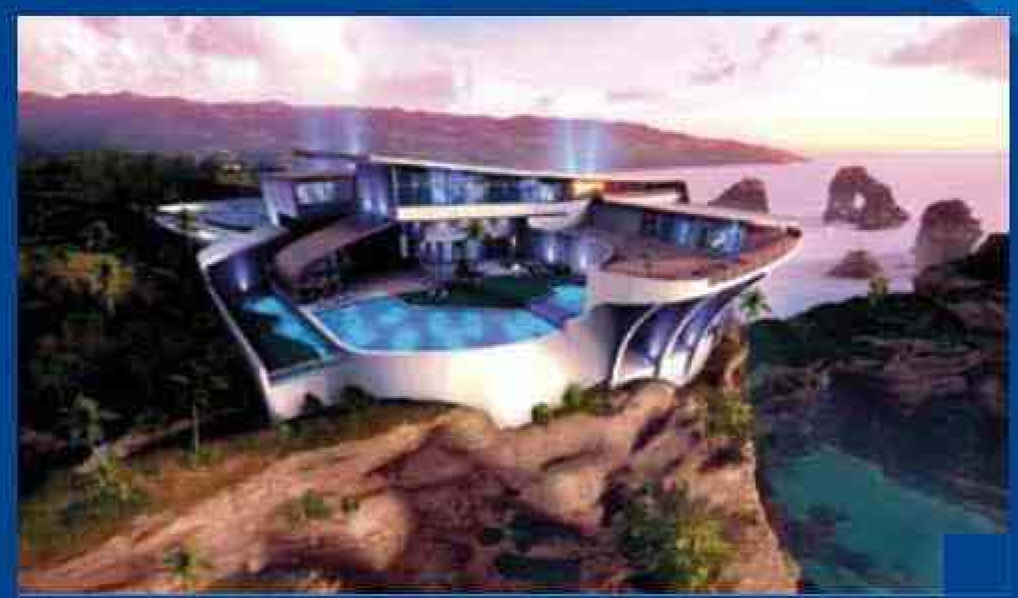
IRON MAN VR

■ 2019 ■ CAMOUFLAJ (SONY) ■ ACCIÓN

Con "Vengadores: Endgame" recién estrenada en cines, y a la espera de que Square Enix se digne mostrar su proyecto basado en los héroes de Marvel, bueno es *Marvel's Iron Man VR*. Se trata de un juego exclusivo de PS VR a cargo de Camouflaj, un estudio que, pese a ser desconocido (sólo ha hecho el discreto *Republique*), está liderado por Ryan Payton, que fue productor de *Metal Gear Solid 4* y director creativo de *Halo 4*.

El juego ofrecerá una historia hecha para la ocasión en colaboración con Marvel, en la que se combinará la faceta humana de Tony Stark con la de superhéroe, de modo que visitaremos lugares como la Mansión Stark e interactuaremos con personajes icónicos como Pepper Potts (aún no se sabe quién será el villano). Para jugar, será imprescindible tener dos mandos Move, con cuya posición habrá que jugar para surcar los cielos y encañonar a los enemigos como si fuéramos el mismísimo Iron Man. Lejos de ser una mera demo técnica, será un juego que durará varias horas y que incluirá un sistema para mejorar la armadura y las habilidades de forma progresiva.









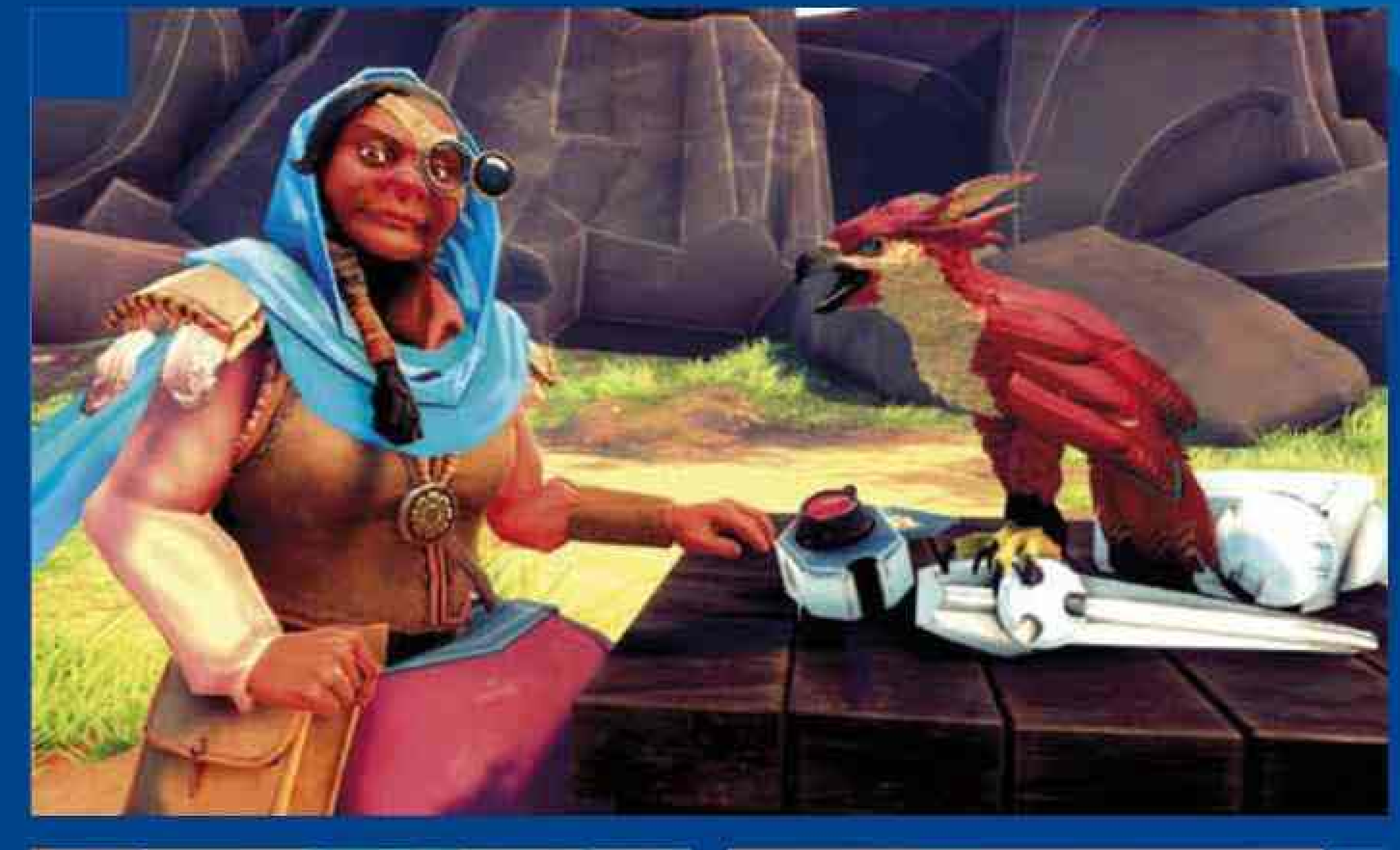




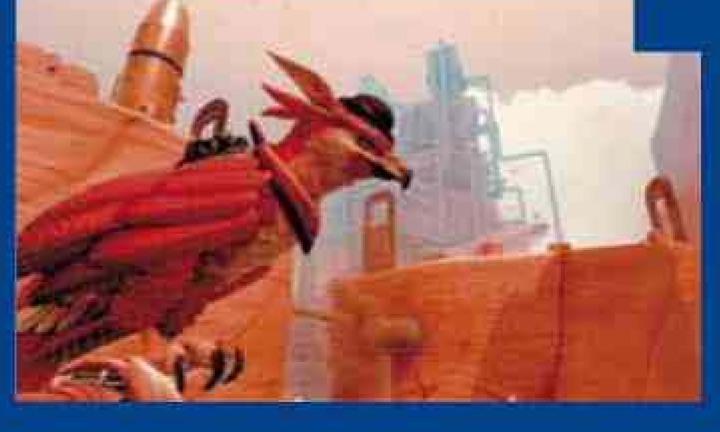
EVERYBODY'S GOLF VR

■ 21 DE MAYO ■ CLAP HANZ / JAPAN STUDIO (SONY) ■ DEPORTIVO

Everybody's Golf es una de las sagas más longevas de Sony, pues debutó ya en la primera PlayStation. Salvo la primera entrega, todas las demás han corrido a cargo de Clap Hanz, que, para adaptarla a PS VR, ha contado con la inestimable ayuda de Japan Studio, que conoce el visor como nadie. El deporte del golf ya se prestó a ser una gran piedra de toque para los sensores de movimiento, y la realidad virtual es el siguiente paso. Así, esta entrega combinará esos dos elementos (también se podrá jugar con un Dual Shock 4) para ofrecer una experiencia realista, como si de verdad empuñáramos un palo, considerando factores como el viento o la inclinación del terreno. De inicio, habrá tres campos de dieciocho hoyos.







FALCON AGE

■ YA DISPONIBLE ■ OUTERLOOP GAMES ■ AVENTURA

Desde el 9 de abril, está disponible en PS4 esta peculiar aventura en primera persona, que es compatible con PS VR. La historia nos traslada a un planeta cuyos recursos han sido esquilmados por robots invasores, de modo que encarnamos a Ara, una joven que busca proteger el legado cultural y expulsar a las máquinas. Tras ser encarcelada, conoce a una cría de halcón que le ayuda a escapar y con la que se acabará volviendo uña y carne. Así, después de ponerle nombre, veremos cómo la criatura, a la que podremos acariciar, va creciendo y convirtiéndose en un poderoso aliado que personalizar y mejorar con diferentes opciones, mientras cazamos animales, recogemos recursos o fabricamos distintos objetos.

CONCRETE GENIE

■ OTOÑO ■ PIXELOPUS (SONY) ■ AVENTURA

Uno de los juegos indies que esperamos con más ganas para 2019 es *Concrete Genie*, una aventura exclusiva de PS4 que será un alegato contra el acoso escolar y en la que encarnaremos a Ash, un niño que superará sus miedos pintando criaturas de colores que cobrarán vida. Estaba previsto que se lanzara en primavera, pero, finalmente, lo hará en otoño. Uno de los motivos de que el desarrollo se haya alargado es la inclusión de un modo complementario para VR.

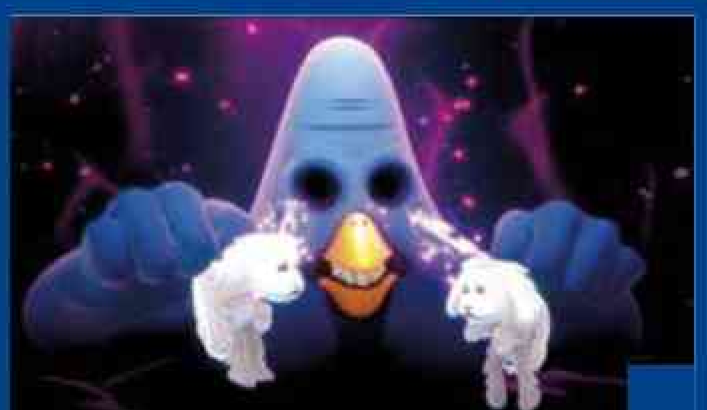
La aventura principal sigue pensada para las PS4 estándar, pero quienes dispongan del visor podrán sacarle partido en el llamado modo Pintura libre, en el que la cámara se ubicará en primera persona, de modo que Ash sostendrá una libreta en una mano y su pincel en la otra. No podremos pintar libremente, sino que tendremos que elegir entre diferentes patrones (como árboles, soles o arcoíris), siguiendo los consejos de un simpático ser, para crear lienzos con los que iluminar una serie de callejones. Una vez que lo hayamos hecho, la pintura cobrará vida en tres dimensiones y podremos deleitarnos con su colorida belleza.



















TROVER SAVES THE UNIVERSE

■ 31 DE MAYO ■ SQUANCH GAMES ■ AVENTURA

Justin Roiland, cocreador de Rick y Morty, fundó un estudio de videojuegos en 2016, y este juego, que se lanzará en PS4 y PC (con la realidad virtual como opción), se asemejará mucho a la irreverente serie de animación. Encarnaremos a un personaje que aparecerá sentado en una silla virtual y cuyos dos perros han sido secuestrados por Glurkon, un pajarraco azul con aviesas intenciones. Para rescatarlos, deberemos aliarnos con Trover, un monstruo morado poco amante del trabajo, y viajar por diferentes planetas. El desarrollo combinará plataformas, combates, puzles, toques de aventura gráfica y, según el estudio, "decisiones moralmente cuestionables", por lo que las locuras están garantizadas.

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S VR: HELP WANTED

■ PRIMAVERA ■ STEEL WOOL STUDIOS ■ PUZLES

Tras triunfar en PC y móviles, ya se sabía que la saga *Five Nights at Freddy's* iba a dar el salto a consolas... pero, antes de que lo hagan las entregas principales, lo hará una propia para PS VR (que también llegará a Oculus Rift y HTC Vive). Será una compilación de 40 minijuegos, algunos de ellos antiguos y otros elaborados para la ocasión. Como en los originales, nos convertiremos en vigilantes nocturnos de una pizzería, de modo que, mientras resolvemos diferentes puzles, relacionados con mecanismos como puertas, luces o circuitos, podremos llevarnos unos sustos de muerte. Cuando menos nos lo esperemos, unas espeluznantes criaturas robóticas se nos aparecerán y nos harán saltar de la silla.

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

MORTAL KOMBAT 11

SANGRÍA VIL

A UNO DE LOS DECANOS DE LA LUCHA LE VUELVE A HERVIR LA SANGRE Y NO DEJARÁ TÍTERE CON CABEZA EN SU REGRESO: VAN A CORRER RÍOS DE HEMOGLOBINA

- PS4 Xbox One PC Switch
- Ya disponible (7 de mayo en Switch)
- NetherRealm Studios (Warner Bros)
- Lucha

Cuando leáis esto, la savia roja de *Mortal Kombat 11* manará ya a borbotones de todos los circuitos de PS4, Xbox One y PC. En Switch, la mítica saga de lucha se estrena el 7 de mayo, en lo que supondrá su regreso a una consola de Nintendo, tras haberle hecho un escorzo a Wii U. No os hemos podido ofrecer en este número el análisis de sangre correspondiente, pero sí hemos podido jugar en profundidad a la beta cerrada, que contaba con cinco personajes y tres escenarios, y os aseguramos que lo tiene todo para ser uno de los mejores juegos de lucha de la generación. NetherRealm Studios, con el veterano Ed Boon a la cabeza, lo ha puesto vuelta y vuelta en la parrilla y el resultado es un chuletón del que gotea tanta sangre como para desafiar, incluso, al PEGI +18. El estudio de Chicago viene de hacer dos juegazos como *Injustice 2* y *Mortal Kombat X*, y promete superarse con el que, imaginamos, debería ser su último gran desarrollo para las consolas actuales.

El tiempo no pasará por el combate mortal

Como punto de partida, *Mortal Kombat 11* cuenta con un imponente modo Historia, que es, a la vez, una mirada al futuro y al pasado. Al futuro, porque apuesta por un enfoque cinematográfico digno de una película; al pasado, porque su hilo conductor son los viajes en el tiempo, lo que permite ver a sus protagonistas con la apariencia de distintas épocas. El argumento presenta la lucha entre Raiden y Kronika, diosa del tiempo y la existencia, de modo que, »

LA LUCHA CON SANGRE ENTRA



Mortal Kombat hizo su debut en los salones recreativos en 1992, con el desafío de plantar cara al todopoderoso *Street Fighter II* de Capcom. El plantel inicial lo conformaron siete luchadores que siguen presentes hoy día: Johnny Cage, Kano, Sub-Zero, Sonya Blade, Raiden, Liu Kang y Scorpion.



La digitalización fue una de las armas que empuñó Midway para diferenciarse. Frente a los coloridos sprites de *Street Fighter II*, *Fatal Fury* o *Art of Fighting*, se optó por escanear a actores de carne y hueso y replicarlos en pantalla, con animaciones realmente cuidadas.



La violencia fue la otra pata sobre la que se apoyó *Mortal Kombat* y, sin duda, la que le granjeó la fama. Sus litros de sangre y sus fatalities levantaron ampollas en Estados Unidos y motivaron la creación del ESRB, una clasificación de edad para proteger a los niños.



Test your might era un minijuego que había entre combate y combate, que invitaba a aporrear los botones para rellenar una barra de fuerza y tratar de partir en dos objetos pesados, como yunques. No era tan brillante como los bonus de *Street Fighter II*, pero era resultón.



La entrega primigenia se adaptó a numerosas consolas de la época, incluida Game Boy. La versión de Super Nintendo se censuró, con la sangre convertida en sudor. Sega fue más lista y, en Mega Drive, era posible mantener el líquido original con sólo introducir una contraseña.



El uso que ha hecho NetherRealm Studios del Unreal Engine 4 es un espectáculo. Destacan, en particular, la anatomía de los luchadores y los efectos de luz de las armas y los poderes especiales.

» en la refriega, se ven envueltos otros muchos héroes y villanos. A priori, el plantel inicial consta de veinticinco luchadores, entre los que están confirmados como jugables los siguientes: Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Liu Kang, Kung Lao, Sonya Blade, Johnny Cage, Cassie Cage, Kitana, Kano, Noob Saibot, Jade, Baraka, Skarlet, Kabal, D'vorah, Jacqui Briggs, Erron Black, Kotal Kahn, Cetrion, Kollector y Geras (los tres últimos debutan). A ellos, se añadiría Shao Kahn como incentivo para quienes hayan reservado el juego. Aparte, hay un pase de temporada con seis luchadores, el primero de los cuales será Shang Tsung.

La anterior entrega ya fue muy generosa en cuanto a modos, sobre todo para un jugador, y ésta no se queda atrás. Aparte del modo Historia, están Torres del tiempo, Torres clásicas y Kripta, amén de Torneo, Online, Kombate de IA o Entrenamiento. A eso, hay que añadir la que es la gran novedad de esta entrega: un sistema de personalización tremendamente profundo, inspirado por el que ya brilló en *Injustice 2*. Así, podemos modificar a cada uno de los luchadores de muy diversas maneras, con las recompensas que vayamos obteniendo a medida que jugamos (sin necesidad de recurrir a micropagos). Si nos atenemos a lo visto en la beta, cada personaje tendría doce diseños, dos introducciones, dos poses de victoria y cantidades variables de provocaciones y brutalities (entre dos y cinco). Además, cada luchador tiene tres tipos de objetos, con cinco diseños alternativos para cada uno: máscaras, katanas, estandartes, dagas... Y hay más: cada personaje tiene tres versiones con pequeñas modificaciones jugables, a lo que se añade la variedad que, en teoría, deben aportar las versiones rejuvenecidas del modo Historia. Por si fuera poco, es posible mejorar a los luchadores con cinco elementos: almas, llamas infernales, cristales del orden, energía del caos y sangre de dragón. En otras palabras, hay contenido para muchos meses.

Escabechinas que se recrean en la crudeza

La jugabilidad bidimensional sigue la senda habitual de la saga. Contamos con dos botones para puñetazos y otros dos para patadas, así como con bloqueos y agarres. Ahora bien, cada luchador cuenta con un estilo realmente diferenciado, en función del arma principal que empuñe y de las habilidades que tenga. No tiene nada que ver el látigo de Scorpion con las congelaciones de Sub-Zero, las cuchillas de Baraka, las rocas y raíces de Cetrion, los brazos múltiples de Kollector... Los combates son muy tácticos, algo a lo que contribuyen los escenarios, que suelen contar con tres o cuatro elementos de fondo que, lejos de ser decorativos, permiten interactuar con ellos para realizar un fugaz ataque especial, pulsando un botón al pasar justo por delante. Por ejemplo, podemos coger una motosierra, tirar al rival contra un cactus, estamparle la cabeza contra un coche...

Pero lo que de verdad añade estrategia a los combates es el llamado fatal blow. Se trata de un ataque especial de un solo uso que pasa a estar disponible cuando hemos recibido cierto daño y que quita media barra de vida... siempre que logremos conectarlo, para lo cual hay que estar muy cerca del rival y cogerlo con la guardia baja. Si lo hacemos bien, salta »

UNA ESCISIÓN DE JUSTICIA

En 2008, se lanzó en PS3 y Xbox 360 *Mortal Kombat vs DC Universe*, un crossover que mezclaba la saga de Midway con héroes y villanos de DC Comics, como Batman, Superman, Flash, Wonder Woman, Lex Luthor o el Jóker. Aquella fue la última entrega de la saga que publicó Midway antes de su bancarrota, pero ya se hizo en asociación con Warner Bros, que sería quien luego se quedaría con los derechos de la saga. En 2013, eso daría pie a una saga paralela, protagonizada ya sólo por personajes del universo DC, pero con una jugabilidad similar, sólo que sin fatalities ni énfasis en la sangre. Había nacido *Injustice*, una serie cuyos desarrollos NetherRealm Studios intercala ahora cada dos años con los de *Mortal Kombat*.





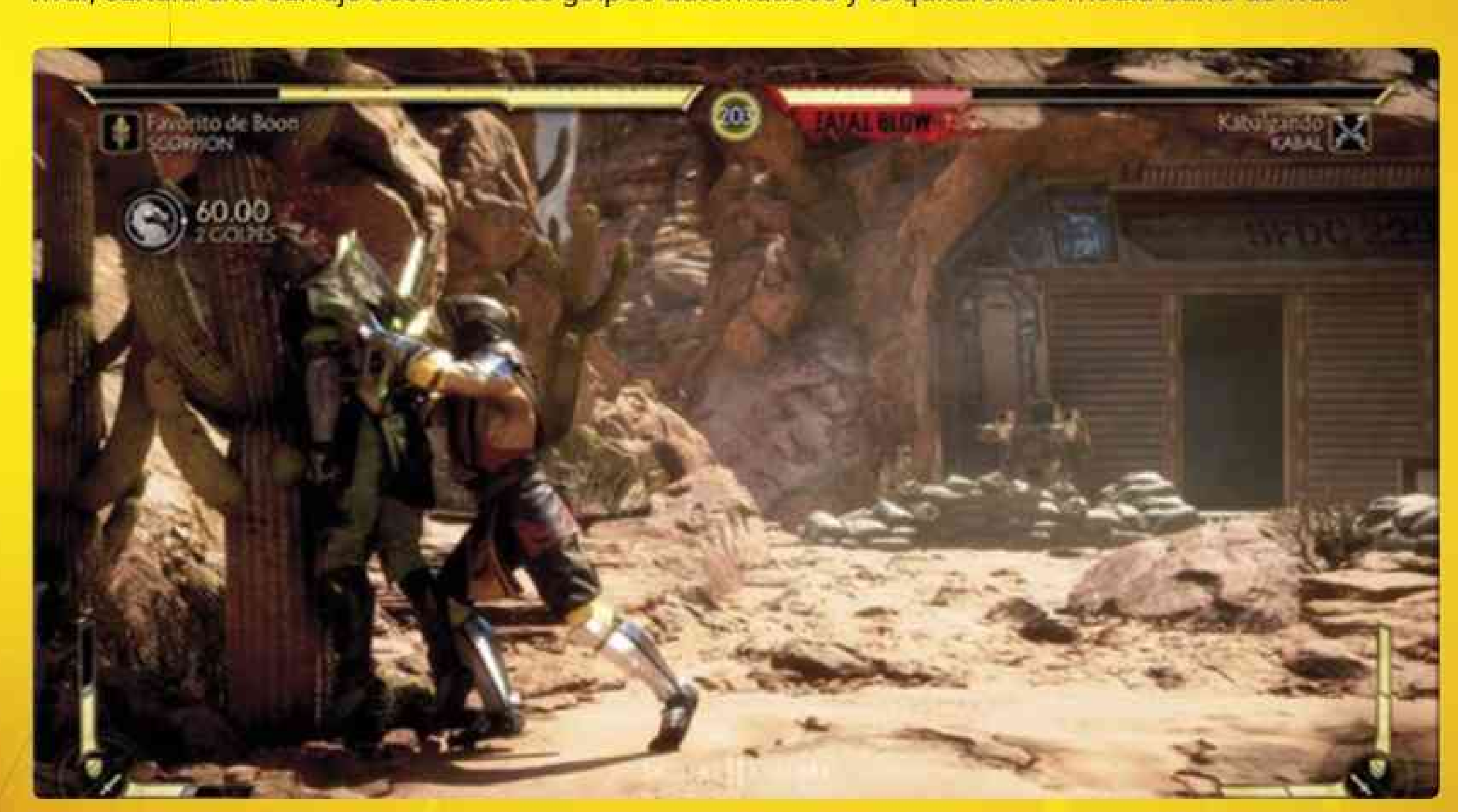
El modo Historia, en el que Kung Lao, Liu Kang, Raiden y compañía se enfrentan a Kronika y su musculado sirviente Geras, está muy cuidado y echa mano de impresionantes secuencias de vídeo.



La trama se basa en los viajes en el tiempo, lo cual se ha aprovechado para que cada personaje tenga una versión joven y otra más envejecida. En el caso de Johnny Cage, la evolución es evidente.



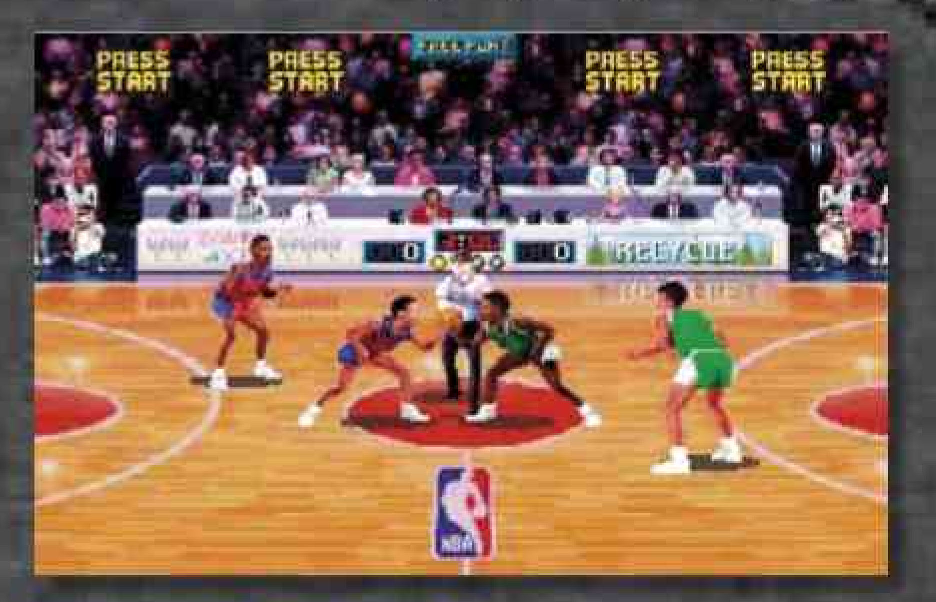
El fatal blow es un ataque especial que se habilita tras recibir una buena tunda. Si le acertamos al rival, saltará una salvaje secuencia de golpes automáticos y le quitaremos media barra de vida.



Podemos interactuar con algunos elementos del entorno. Por ejemplo, es posible coger ciertos objetos de ataque, lanzar al rival contra algo (como un cactus), rebotar contra algunas paredes...

MIDWAY Y LA CUADRATURA DE LA LOCURA

Tras declararse en bancarrota en 2009, cayó en desgracia, pero Midway fue una estrella de las recreativas y dejó un gran legado.



Las sagas de tono arcade fueron mayoría en la historia de Midway: *Cruis'n USA*, *Spy Hunter*, *San Francisco Rush*... No obstante, si hay una que recordemos, aparte de *Mortal Kombat*, ésa es *NBA Jam*, con sus increíbles mates y su multijugador.



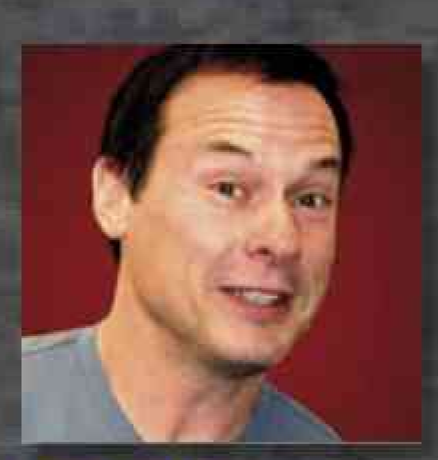
Con el sello asociado de Bally, Midway brilló con luz propia en otro ámbito de los salones recreativos: el de los pinballs. Creó mesas inspiradas en La Familia Addams, Doctor Who, Harley Davidson, Juez Dredd, Popeye, The Twilight Zone...



Ed Boon lideró el equipo de cuatro personas que creó *Mortal Kombat*. No sólo es el padre de la saga, sino que, más de un cuarto de siglo después, sigue a su cargo, algo raro en la industria.



John Tobias fue la mano derecha de Ed Boon en la primera entrega de la saga y en las sucesivas. Se ocupó de la historia y del diseño de personajes, aunque se marchó de Midway en 1999.



Dan Forden fue el programador de sonido y el compositor. Su silueta aparecía en la esquina inferior de la pantalla cuando se producía un uppercut, con aquel hilarante canturreo de "toasty".



John Vogel tuvo un rol clave, al encargarse de aspectos visuales como el arte, la creación de personajes, los escenarios o las animaciones. Incluso colaboró con John Tobias en la historia.

INVITADOS DE LO MÁS VISCERALES

Esta entrega aún no tiene "forasteros" confirmados (seguro que cae alguno vía DLC), pero la saga ha tenido grandes invitados.



Kratos, dios de la guerra, combatió en la versión de PS3 y PS Vita del *Mortal Kombat* de 2011. Su arma principal eran las Espadas del Caos, pero también usaba otras, como la Cabeza de Medusa.



Freddy Krueger, de "Pesadilla en Elm Street", fue uno de los personajes descargables del *Mortal Kombat* de 2011. Junto a su fealdad, desplegaba sus míticos y afilados guantes con cuchillas.



Leatherface y Jason Voorhees, villanos de dos películas de terror como "La matanza de Texas" y "Viernes 13", fueron DLC de *MKX*. El primero empleaba una motosierra; el segundo, un machete.



Predator y Alien, las horripilantes criaturas de las películas homónimas, fueron otros dos personajes descargables de la anterior entrega. Ambos echaban mano de su afilada tecnología futurista.



Los cameos han estado a la orden del día en *Mortal Kombat* desde sus orígenes. El más icónico es el del escenario The Pit, en cuyas estacas estaban clavadas las cabezas de los desarrolladores.



Algunos golpes críticos dan pie a primeros planos a cámara lenta en los que, rayos X mediante, vemos el estropicio causado: huesos fracturados, dientes saltados, genitales hechos tortilla...



Los brutalities dan por acabados algunos combates de forma repentina. Si tenemos suerte con un golpe, puede que, por ejemplo, le arranquemos de cuajo al rival la cabeza y la columna vertebral.



La cadena de Scorpion promueve dos de los fatalities más bestias del juego. En uno de ellos, se pone al rojo vivo y acaba partiendo al contrincante de arriba a abajo, en dos mitades simétricas.



Baraka tiene el que seguramente sea el fatality más "primitivo". Después de arrancarle la cara al rival y dejarle el cerebro al descubierto, usa sus garras como tenedor para ensartarlo y comérselo...

FENÓMENO NOVENTERO

Mortal Kombat sigue arrastrando pasiones (hay una película en camino), pero cualquier cosa palidece si se compara con lo que movía en los años 90.

1 2 3 4

1. PELÍCULAS. En 1995, se estrenó "Mortal Kombat", a la que seguiría, en 1997, "Mortal Kombat: Aniquilación". Eran filmes de imagen real con los personajes de la saga, como Sub-Zero o Scorpion, pero los efectos especiales no daban para mucho y no había fatalities.

2. ANIMACIÓN. "Mortal Kombat: Defenders of the Realm" fue una serie de dibujos animados que debutó en 1995. Ese mismo año, se estrenó también "Mortal Kombat: The Journey Begins", una película que mezclaba animación y secuencias CG francamente cutres.

3. TEATRO. "Mortal Kombat: The Live Tour" fue una rareza que se escenificó en algunas ciudades de Estados Unidos entre 1995 y 1996. Era una actuación coreográfica en la que técnicas de artes marciales, baile y música se daban la mano sobre un escenario.

4. TELEVISIÓN. "Mortal Kombat: Conquest" fue una serie de una temporada que se emitió en 1998. Más adelante, ya en el siglo XXI, tendríamos también el cortometraje "Mortal Kombat Rebirth" (2010), que entroncaría con la serie "Mortal Kombat: Legacy", emitida en 2011.

» una secuencia automática, que se gusta con primeros planos de golpes salvajes que se ensañan con el rival y que son únicos para cada personaje. Nuestro favorito, por ahora, es el de Johhny Cage, que, como buen actor, saca una estatuilla de Óscar y acaba clavándosela al oponente. Al margen de los fatal blows, también hay planos a cámara lenta para resaltar, mediante rayos X, los estropicios que generan algunos golpes, como puntapiés o cabezazos, en el esqueleto y la musculatura de los contendientes.

Ojo por ojo y diente por diente

Pero todo lo dicho no valdría de nada sin fatalities. Como siempre, NetherRealm Studios ha planteado auténticas barrabasadas del gore que aúnan salvajismo y humor en cantidades variables. Cada luchador cuenta, a priori, con dos de esos golpes de gracia, la mayoría de los cuales son sencillos de llevar a cabo. Basta con consultar la combinación de direcciones y botones en el menú y aplicarla teniendo en cuenta la distancia recomendada hacia el rival, una vez que ya está derrotado y agonizando.

Los efectos anatómicos que producen esas ejecuciones no son para estómagos sensibles, y las hay de todas las formas y colores. Valgan unos cuantos ejemplos. Cassie Cage da un patadón en sus partes pudendas al rival y le saca la columna y el cráneo como si fuera un Calippo. Su otro fatality consiste en elevar al rival a disparos hacia el cielo para que lo hagan picadillo las aspas de un helicóptero. Jade saca un ojo al enemigo con su lanza y luego lo parte en dos, a la altura de los intestinos. Sub-Zero decapita al enemigo con una hacha, congela la calavera y la hace añicos de un puñetazo. Kabal arrastra a su enemigo por el suelo a toda pastilla para desconfigurarlo y hacer que los ojos acaben bamboleando fuera de sus órbitas. En su otro fatality, le troncha al rival los tobillos y acaba abriéndole la cabeza a la altura de la dentadura. Johnny Cage simula hacer varias tomas de una película hasta que le arranca al otro personaje la cabeza. Y hay muchos más, sin olvidar los brutalities, que son ejecuciones aleatorias más directas que ponen fin a los combates por las bravas. Desconocemos si hay fatalities de escenario, pero, en definitiva, es una burrada que no escatima en sangre. Eso sí, echamos en falta otros movimientos míticos, como eran los babalities, los animalities y los friendship. Imaginamos que, con el nivel técnico actual, quedarían raros, pero sería genial verlos de vuelta.

Veintisiete años después de nacer, *Mortal Kombat* sigue bañada en sangre inmortal. Conoce demasiado bien la fatalidad como para caer presa de ella. ■

LA TORMENTA IMPERFECTA

Pese a su éxito, lo cierto es que no hay ninguna saga de lucha actual que tenga un enfoque como el de *Mortal Kombat*. Eso no quita que hubiera quien intentara replicar su concepto cuando empezó a estar en boca de todo el mundo. Es el caso de *BloodStorm*, un juego de Incredible Technologies y Strata que vio la luz en los salones recreativos en 1994 y que también tenía ejecuciones sanguinolentas. Pasó sin pena ni gloria... Y mención especial merece la influencia de *Mortal Kombat* en todo un episodio de Los Simpson, concretamente el 139 (el undécimo de la séptima temporada). Titulado "Marge, no seas orgullosa", se centraba en un videojuego llamado *Bonestorm*, que era un álter ego del de Midway, tanto por su violencia como por sus personajes, que imitaban, por ejemplo, a Goro y Liu Kang. Eso sí, Los Simpson ya predijeron los fatalities de *Mortal Kombat* con Rasca y Pica.





■ Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



PRESERVAR EL LEGADO

AL RESCATE DE LAS VIEJAS GLORIAS

Los recreativos son historia y los CD empiezan a corromperse, pero, por suerte, hay gente decidida a conservar los clásicos para las próximas generaciones



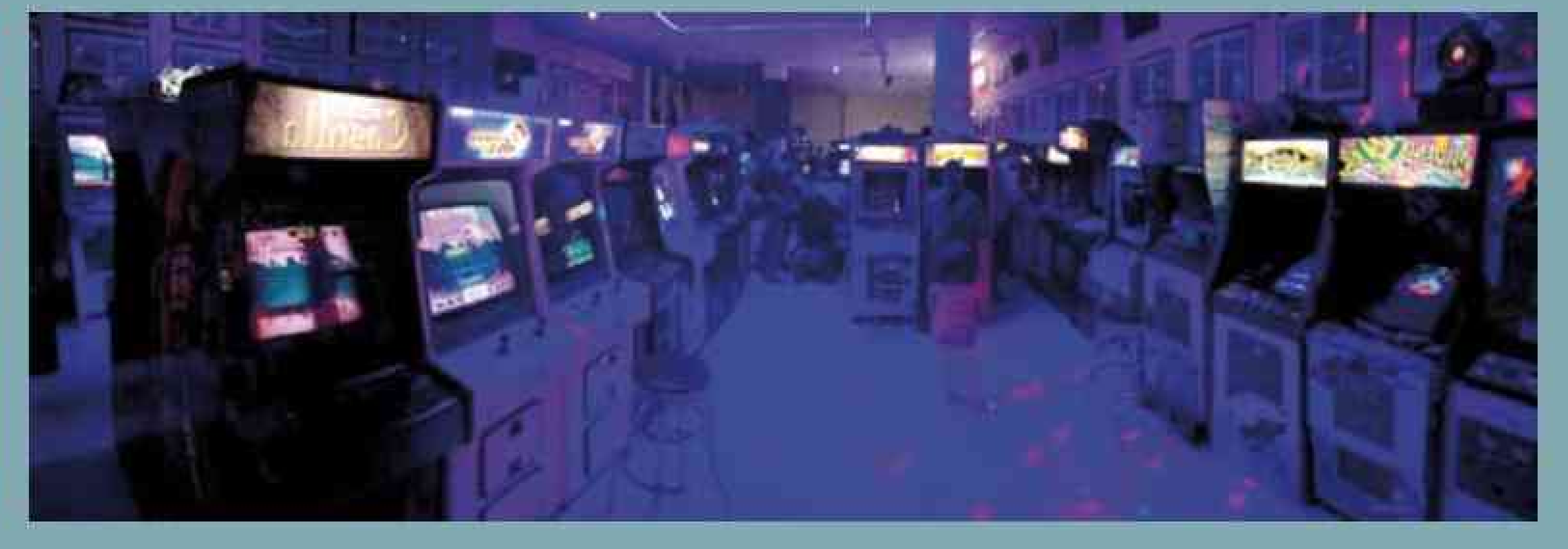




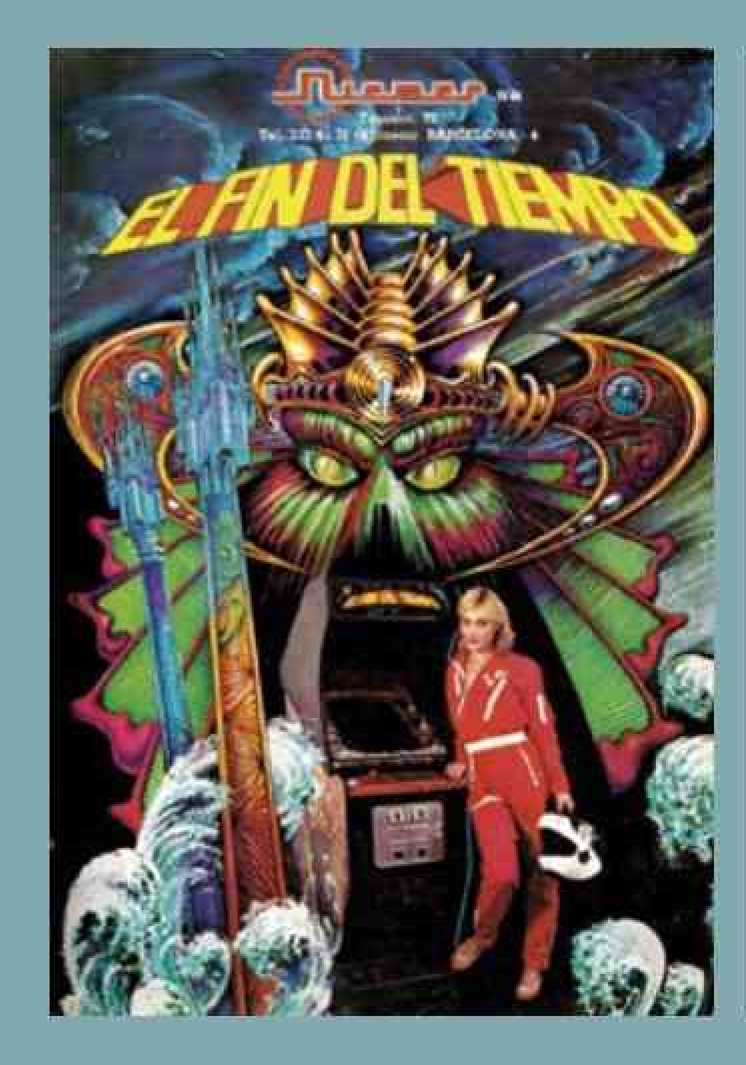


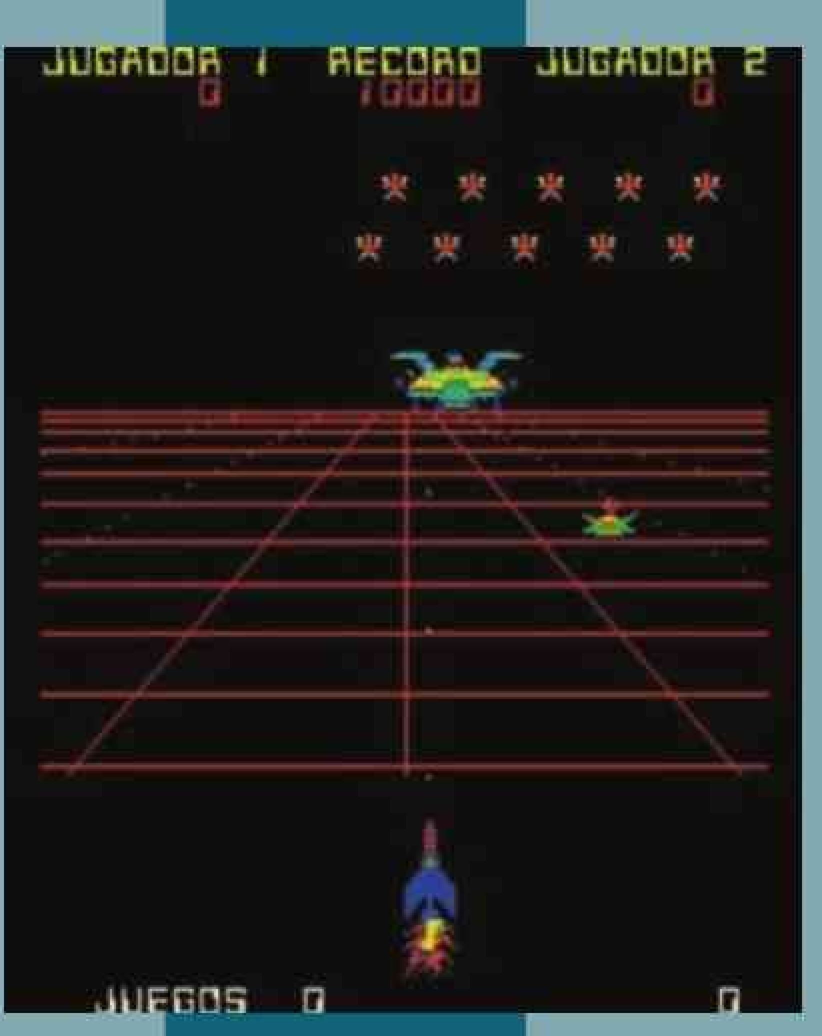






La reciente victoria de Nintendo al lograr cerrar varias webs que ofrecían ROM de juegos clásicos ha avivado la polémica sobre la emulación. La industria lleva muchos años luchando contra algo que considera ilegal, pero no podemos negar el papel que han jugado los emuladores a la hora de preservar un legado que, de otra manera, habría desaparecido hace mucho tiempo. Si no fuera por webs como World of Spectrum, se habría perdido buena parte del catálogo del mítico ordenador de 8 bits, y ya no hablemos de las recreativas que vivirán para siempre gracias a los esfuerzos de la comunidad de MAME. Hay compañías como Nintendo, Sega o Capcom que, desde el principio, se preocuparon por preservar su legado, almacenando documentos de diseño y el código de sus juegos. Pero otras, ya sea por desidia o por los vaivenes del mercado, se dejaron por el camino buena parte de su historia. Sólo hay que recordar lo que sucedió con *Silent Hill 2* y *3*, o con *Final Fantasy VIII*, con Konami y Square Enix reconociendo que habían perdido parte de los códigos originales. Para el coleccionista que atesora estos clásicos en su casa, no supone un drama, pero sí lo es para las propias compañías, ya que complica su adaptación a las siguientes generaciones de consolas. Porque no olvidemos que el retro, ahora más que nunca, es un negocio muy jugoso.







Nada es eterno

Los formatos magnéticos y ópticos no se diseñaron para durar eternamente. Las cintas de cassette, los disquetes y los CD tienen una vida limitada, y ya están sonando las primeras alarmas sobre éstos últimos. El lacado que protege los datos de los discos está superando su vida útil (que se calculó en torno a 20-30 años), y eso si hablamos de CD "comerciales". Los CD-ROM grabables lo tienen mucho peor. Y ahí viene el auténtico problema, porque muchos prototipos se conservaron en ese formato. A lo largo de estos años, algunos han podido ser preservados en formato ISO no de la manera más legal, aunque, en ocasiones, han sido antiguos miembros de los estudios de desarrollo los que han acabado "liberando" estos tesoros antes de que fuera demasiado tarde. Esto incluye prototipos occidentales de juegos japoneses que no llegaron al mercado, como la beta PAL del *Gekisha Boy* (el juego del paparazzi de Irem para PlayStation 2).

¿Y qué hay de los cartuchos? Bueno, de momento, podemos estar tranquilos, tal y como nos comenta Juan Santos, el dueño de TECVIA, una pequeña tienda del barrio madrileño de Vallecas, que, desde hace años, se ha convertido en un lugar de peregrinación para fans del retro. Juan era el responsable del servicio técnico de SPACO y es una de las mayores eminencias del país a la hora de reparar y modificar consolas antiguas. "Hasta ahora, nadie sabe la vida que puede tener un chip", nos comenta Juan. "En principio, se puede considerar que son eternos". En su trastienda, Juan guarda unos 150 prototipos de cartuchos de NES y SNES. Aun así, reconoce que, de haber sabido el demencial precio que alcanzan hoy en día algunos juegos, "se habría hecho con un almacén del tamaño de un castillo" para haber guardado todos los tesoros que pasaron por sus manos cuando trabajaba en SPACO.

EL FIN DEL TIEMPO

Un flyer. Durante décadas, ésa fue la única prueba de la existencia de esta recreativa española de 1981. Por suerte, todo cambió en 2018, cuando recreativas.org y ARPA lograron rescatar un mueble de *El Fin del Tiempo* que estaba en posesión de una señora de Zaragoza. Tras reparar la placa, la preservaron y, actualmente, puede disfrutarse desde el MAME. El nº 26 de Retro Gamer España incluye un espléndido reportaje sobre este rescate, obra de Jesús Relinque "Pedja".

Vestigios de una era dorada

Al igual que ha pasado con los CD, muchos prototipos de la era de los cartuchos se perdieron. Servidor recuerda cuando, en su primera etapa en Hobby Consolas, allá por 1992, Sega España nos enviaba sus juegos en forma de EPROM regrabables. Los chips llegaban a la redacción metidos en largos tubos de plástico, y los redactores los montábamos sobre una placa que se introducía en la ranura de cartuchos de Mega Drive. Las EPROM eran caras y, cada cierto tiempo, Sega nos las reclamaba para regrabar sobre ellas nuevos juegos. Ahí se perdieron muchas betas de juegos, pero algunas acabaron filtrándose a la red años después. Los dos ejemplos más conocidos son la primera versión de *Shinobi III* (bastante diferente al juego final) y, sobre todo, *Tecmo Cup Football Game*, un juego al estilo »





LAST KM

Otro "rescate" sonado de una recreativa española, esta vez a manos de la Asociación RetroAcción. Veintidós años después de su creación, este arcade de ciclismo pudo ser preservado, gracias a que su programador, Ricardo Puerto, encontró la placa en casa de sus padres. Si queréis saber más sobre la recreativa de Zeus Software, y cómo se preservó, la historia completa está en el reportaje que hizo Julen Zaballa para la Retro Gamer nº 23.

LEYENDAS EN VERSIÓN MINI

La nostalgia es un buen negocio, como queda patente en el aluvión de consolas mini que han ido apareciendo en el mercado durante los últimos años. Y todas corren sobre emuladores.



THE C64 MINI

Versión a escala del mítico ordenador, fabricada por Retro Games Ltd y distribuida por Koch Media. Lleva en memoria 64 juegos, que corren sobre el emulador VICE, pero se pueden cargar más títulos desde el puerto USB.



MEGA DRIVE MINI

El 19 de septiembre, llegará a las tiendas, con 40 juegos en memoria, emulados por M2. Ojo, porque la japonesa y la occidental no incluirán los mismos (ni los mismos mandos).



PLAYSTATION CLASSIC

La nostalgia no lo es todo: también hay que ofrecer una buena emulación, algo que no logró la PlayStation "mini". Acabó bajando de precio pronto (ahora, ronda los 60 €).



NEO GEO MINI

SNK se sacó de la manga una auténtica minirrecreativa, con tres modelos (Japón, resto del mundo y ¡navideña!). Es preciosa, pero su emulación ha levantado críticas, debido a su calidad de imagen al enchufarla al televisor.

NINTENDO CLASSIC MINI

El fenómeno "mini" arrancó con esta preciosidad, que guarda en memoria 30 clásicos. Utiliza un software de emulación propio, creado por NERD (Nintendo European Research & Development).





SNES MINI

Un año después, Nintendo repitió la jugada, incorporando veintiún clásicos de SNES en una miniconsola que replicaba el modelo original de cada territorio. Entre los juegos, había una exclusiva: el inédito *Star Fox 2*.

» Campeones que llegó a salir analizado en la revista, aunque jamás fue distribuido en tiendas. Desde entonces, muchos otros prototipos han logrado ser rescatados, como la versión de SNES de *Shadow of the Beast* o la también cancelada adaptación de *The Shadow* (la peli de Alec Baldwin). De hecho, hace unos días, se ha anunciado el rescate de otra rareza inédita hasta la fecha: la adaptación a SNES del juego de mesa *Atmosfear*. Y, por supuesto, no podemos olvidar *Thrill Kill*, el juego de lucha multijugador para PSOne que EA (tras adquirir Virgin Interactive) canceló por su violencia, y que acabaría filtrándose a la red, al igual que el primer prototipo de *Resident Evil 2* (apodado *RE 1.5*) con Elza Walker como personaje jugable.

Arqueología recreativa

Si ya es complicado preservar el catálogo de los ordenadores y las consolas de nuestra infancia, hacerlo con placas recreativas es una tarea titánica que fusiona ingeniería y una devoción casi religiosa por una era tristemente perdida. Existen muchos emuladores, pero el más importante es, sin duda, MAME. Su nombre es el acrónimo de Multiple Arcade Machine Emulator y, desde su creación en el ya lejano 1997, ha ido evolucionando para sumar más y más arcades a su catálogo (según la Wikipedia, ya suma 7.000 juegos distintos y 10.000 ROM).

Tener instalado el emulador es legal, pero descargar las ROM es otro cantar: sólo puedes hacerlo si posees la placa recreativa original o si se trata de ROM

LOS EMULADORES HAN PASADO DE SER EL DIABLO A HABITAR EL CORAZÓN DE LAS LUCRATIVAS CONSOLAS MINI

TRABAJOS DE AMOR PERDIDOS... O TAL VEZ NO

A lo largo de las últimas décadas, se ha logrado preservar juegos que no llegaron jamás a las tiendas. Algunos son prototipos, pero otros son versiones finales que acabaron filtrándose en internet, a veces a manos de sus propios creadores. Aquí tenéis algunos ejemplos...



SUPER SHADOW OF THE BEAST (SNES)

Se presentó en el CES de 1992, pero jamás pasó de ser un prototipo. Años después, la ROM se filtró a la red.



SUPER SHINOBI II / SHINOBI III (MD)

Un caso curioso: Sega llegó a enviarnos esta versión a HC, pero nos negamos a analizarla porque parecía una beta. Seis meses después, llegó a las tiendas completamente renovado.



TECMO CUP F.G. (MD)

Salió analizado en las páginas de HC, pero su comercialización fue cancelada, debido a los recortes presupuestarios ordenados desde Japón.

que se hayan liberado para su uso no comercial. Dejando al margen las implicaciones legales y morales de jugar a *Strider* en tu ordenador, la labor que ha hecho la comunidad de MAME a la hora de preservar el legado de los salones recreativos es impagable, sobre todo en placas de compañías que hace décadas que quebraron, y que se habrían perdido para siempre.

Uno de los ejemplos más recientes es el rescate de *El Fin del Tiempo*, una recreativa de la compañía española Niemer que se creía perdida desde hace décadas. Gracias a la tenacidad de recreativas.org y ARPA (Asociación de coleccionistas de Recreativas y Pinballs de Aragón), un mueble de este matamarcianos de 1981 fue localizado en Zaragoza. Tras varios intentos (la dueña de la máquina lanzó una "bomba de humo" en 2015, tras asustarse ante el revuelo que había provocado la vetusta recreativa que guardaba en casa), la placa de *El Fin del Tiempo* pudo ser reparada y preservada en junio de 2018 y ya está disponible para disfrutarse en MAME. A principios del pasado año, también se logró rescatar otro incunable: *Last KM*, de Zeus Software (sí, los mismos que firmaron el *Risky Woods* de Dinamic). En esa ocasión, fue la Asociación RetroAcción la encargada de preservar esta joya recreativa "made in Spain", tras recibir la placa de manos de su programador, el donostiarra Ricardo Puerto. Lo realmente llamativo de este juego de ciclismo es que jamás llegó a verse en los salones recreativos: se comercializó en gimnasios, ya que funcionaba nada menos que con dos bicicletas estáticas acopladas a su mueble.

Aquí hay negocio

Mientras el catálogo de MAME no dejaba de aumentar, los legítimos propietarios de las ROM no perdían el tiem- »



THRILL KILL (PLAYSTATION)
Su violencia asustó a EA, que decidió cancelar su lanzamiento. Aun así, una ISO del juego acabó filtrándose, para deleite de los fans de las peleas multijugador.

ARCADE VINTAGE
Y EL MUSEO DEL VIDEOJUEGO
Hablamos con los artífices de esta iniciativa

¿Cuándo se funda Arcade Vintage y qué motivos os llevaron a crear la asociación?
Arcade Vintage es una asociación cultural creada para conservar y dar a conocer la cultura relacionada con el mundo de los recreativos y las máquinas arcade de los años 70, 80 y 90 y, en general, del videojuego clásico y su historia. Arcade Vintage fue constituida como asociación cultural en 2013 en Petrer, Alicante.

¿Cuántas recreativas y pinballs tenéis ahora mismo en el local y en el almacén?
En el local tenemos 80 máquinas. Y en dos almacenes, que llamamos "bases alpha", 200 más.

¿Cómo localizáis nuevas máquinas "para rescatar"? ¿Buscáis modelos concretos o lotes?
Hay particulares que se ponen en contacto con nosotros para cederlas a la asociación. O recreativos que cierran sus puertas y donan las máquinas. Cuando buscamos modelos concretos, lo hacemos a través de foros de internet y contactos en otros países. Los lotes suelen venir en contenedores desde Nueva York. Ya hemos traído dos, y el tercero está a punto de llenarse.

¿Es cierto que rescatasteis un montón de recreativas de un barco varado en Inglaterra?
Fue una expedición "arcadeológica" entre varias asociaciones organizada desde el foro Ukvac.com en 2011. El barco era el Duque de Lancaster y estaba varado en Belfast desde los 70. En el interior, como si de una cápsula del tiempo se tratara, se mantenía en perfecto estado un salón recreativo, pues el barco contenía un centro comercial. Nosotros no participamos de aquel rescate, pero sí preservamos una de las máquinas que allí se encontraban, *Missile Storm*. También trajimos *The Invaders* y *Asteroids* originales desde Reino Unido a través del programa "Shipping Wars" que se emitió allí. Y también está el rescate cerca de Luxemburgo de *Hang-On: Special Edition*, una auténtica rareza de Sega.

¿De qué máquinas estáis más orgullosos?
Por lo que costó traerla y porque es la niña bonita del salón, por espectacular y por los buenos ratos que pasamos con ella, *OutRun Deluxe*. Las



de monitores vectoriales son muy especiales: *Asteroids*, *Tempest*, *Omega Race*... Como antiguas, *Gun Fight*, de 1975, que es la primera con microchip. Por la restauración que se hizo y por lo mítica que es, *Tron*, que es única en España. *BreakOut* es especial por el diseño de placa de Jobs y Wozniak.

¿Cómo surge la idea de fundar el museo?
Era el salto natural de la asociación. Después de cinco años de expediciones "arcadeológicas", talleres, charlas y eventos, y con la necesidad cada vez más imperiosa de espacio para poder disfrutar de todas las máquinas (actualmente, el salón tiene 140 metros cuadrados, y pasamos a tener 900), era necesario un salto. Al ser una asociación sin ánimo de lucro y depender económicamente de los socios, el cambio siempre tenía limitaciones, así que, hace un año, decidimos trabajar en un dosier que reflejara todo nuestro trabajo, y en una propuesta detallada del museo, y comenzamos a hablar con distintos ayuntamientos. La propuesta de Ibi era inmejorable: por el espacio, la Fábrica de Rico, por la sinergia con el museo del juguete y por el equipo del ayuntamiento, que, con apasionados de los videojuegos como nosotros, vio una oportunidad que no podía dejar escapar.

¿Estará abierto todo el año?
Sí, todo el año. Sábados por la mañana y por la tarde, y otros días según la demanda, para visitas guiadas de colegios, institutos y universidades. La oportunidad que nos da Ibi en este sentido es fantástica, al incluirnos en el circuito museístico de la ciudad, con más de 22.000 visitas al año, principalmente de estos colectivos.







po. Capcom ha sido de las compañías más activas a la hora de explotar su legado, ya desde los tiempos de PSOne (con su *Capcom Generations*) e incluso Konami se animó a recuperar sus incunables de MSX en dos volúmenes para las PlayStation niponas. Namco también ha exprimido la vaca a lo largo de las sucesivas generaciones de consolas, al igual que Sega con la línea *Sega Ages*, que arrancó en Saturn (con el mejor port de *OutRun* de la historia) y continúa hoy en día con las entregas para Switch, a manos de los titanes de M2. Éstos se han convertido en los actuales reyes de la emulación para consola, debido al extraordinario mimo con el que realizan sus ports, pero tampoco podemos olvidar a la veterana Digital Eclipse, que, tras una pausa, volvió a lo grande con los maravillosos recopilatorios de *Street Fighter* y SNK. Este último, sin duda, aportó un plus, al recuperar las máquinas más antiguas de los padres de Neo Geo, con un celo que incluso les obligó a viajar en tren hasta un pueblo remoto de Japón para alquilar una placa que ni siquiera conservaban en SNK.

De los recopilatorios para consola, se pasó a los mandos Plug & Play (Jakks Pacific distribuyó algunas maravillas de Namco) y, desde hace un par de años, la fiebre reside en las versiones mini de las consolas de nuestra infancia. Nintendo arrasó con la NES y la SNES Mini, por lo que sus competidores no tardaron en replicar la jugada. Ni Neo Geo Mini ni PlayStation Classic lograron el éxito de ventas que se esperaba, pero eso no ha desanimado a Sega a la hora de presentar la esperada Mega Drive Mini. Liberados ya del terrible acuerdo con AT Games, los japoneses prometen la máxima calidad, avalados por la emulación de M2. Eso sí, olvidaos de ver juegos de Disney o deportivos, porque las licencias caducaron hace décadas. A veces, se obran pequeños milagros, como cuando Konami rescató su máquina de *X-Men* o el reciente *El Rey León* para PC, pero, para recuperar juegos con licencias, no queda otra que recurrir a la emulación.

EL MUSEO DEL VIDEOJUEGO DE IBI (ALICANTE) SE PRESENTÓ OFICIALMENTE EN ABRIL Y ABRIRÁ SUS PUERTAS EN JUNIO

JUAN TECVIA

El dueño de TECVIA es toda una institución nacional para los fans del retro, y para las tiendas de toda España, que llevan años enviándole consolas japonesas para reparar o modificar. El antiguo responsable del servicio técnico de SPACO es un mago capaz tanto de meterle una salida RGB a una NES como de fabricar juegos a partir de piezas de cartuchos "donantes". En la trastienda de su local, entre consolas abiertas y soldadores, guarda 150 prototipos de NES y SNES, un vestigio de una época que todos recordamos con mucho cariño.

Un museo del videojuego

Desde España, siempre hemos mirado con envidia a otros países, donde se ha convertido la preservación del videojuego en un tema de Estado. Por ejemplo, el Computerspielemuseum de Berlín se inauguró hace la friolera de veintidós años y, desde 2011, tiene su sede en el distrito berlinés de Friedrichshain-Kreuzberg. Pero, ahora, serán los alemanes los que vengan aquí, porque, el próximo mes de junio, abrirá sus puertas el Museo del Videojuego Arcade Vintage, ubicado en Ibi (Alicante). La antigua Fábrica de Juguetes Rico albergará 300 piezas entre máquinas recreativas, consolas, pinballs y ordenadores, repartidos en una superficie cercana a los 900 m². ¿Qué mejor manera de demostrar el amor por el retro que compartirlo con las nuevas generaciones en un museo dedicado en exclusiva a los videojuegos? Esta proeza es obra del Ayuntamiento de Ibi y Arcade Vintage, una asociación fundada en 2013 que convirtió un local de Petrer (Alicante) en una máquina del tiempo atestada de recreativas primorosamente restauradas. Sin duda, es un ejemplo del que deberían tomar nota otras ciudades.

Clásicos en la nube

Justo en el momento de cerrar este número de Hobby Consolas, arrancó el Kickstarter de Antstream, la primera plataforma de juego en la nube dedicada al retro. Sus responsables ya cuentan con un catálogo de más de 400 juegos clásicos, totalmente licenciados, de diversos sistemas (ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Amiga, Mega Drive e, incluso, máquinas recreativas). La primera beta se lanzará este año en PC, Mac, Xbox One y dispositivos móviles. La tecnología avanza a pasos agigantados, pero está claro que muchos no estamos dispuestos a olvidar cómo hemos llegado hasta aquí. Para ello, es preciso preservar el pasado. Y seguir disfrutando de él. Al fin y al cabo, no hablamos de estatuas etruscas, sino de videojuegos. ■



EL PASADO SIEMPRE VUELVE

Los recopilatorios, tanto de recreativas como de consolas antiguas, requieren una inversión mínima en comparación a sus potenciales beneficios. ¿Quién nos hubiera dicho que acabaríamos jugando al *Knight Lore* de Spectrum en una Xbox? ¿O que jugaríamos en vertical al mítico *Ikari Warriors* de SNK mientras viajábamos en el metro? Hasta Konami parece haber salido de su letargo y ha anunciado tres nuevos recopilatorios (*Castlevania*, *Contra* y *Arcade Classics*).

ENTREVISTA A **MIGUEL ÁNGEL HORNA, ElSemi**

UN TITÁN DE LA EMULACIÓN

La colosal tarea de preservar una recreativa en el MAME

Además de ser fundador de BlitWorks, formas parte del proyecto MAME y has programado emuladores. ¿Qué opinas del papel que tienen los emuladores en la preservación del videojuego?
Creo que han tenido un papel fundamental, al contribuir a que muchas personas pudieran disfrutar de juegos para los que ya no existía su hardware. Hace años, los emuladores eran vistos por las compañías de videojuegos como un peligro, pero, actualmente, es justo lo contrario: es una forma de volver a sacar juegos que, de otra forma, sería muy difícil que se pudiesen jugar, por ejemplo porque se haya perdido su código fuente. Actualmente, la mayoría de las consolas mini funcionan mediante emuladores.



¿Cómo se "rescata" una recreativa para preservarla en MAME? ¿Qué pasos son necesarios?
Lo primero es obtener un volcado de las ROM que contienen tanto el programa como los gráficos, sonidos, etc. Hacen falta unos dispositivos conectados a un PC en los que se inserta la ROM y se lee todo el contenido, para almacenarlo en un archivo. Luego, hay que identificar qué hardware utiliza la placa. MAME tiene la ventaja de que la mayoría de los chips que se utilizaban en las recreativas están ya emulados, con lo que, una vez identificados, basta con "conectar" las memorias que hemos leído a estos chips, escribiendo el código necesario para que, cuando la placa está accediendo a una de estas memorias, se devuelvan sus datos correspondientes. Aquí, es muy importante conocer el funcionamiento de los chips para poder interpretar qué es lo que están haciendo en cada momento, viendo las instrucciones que están ejecutando, y poder ir conectando los diferentes elementos de la placa en la zona de memoria, o puerto, que el procesador espera. Conectando el procesador e identificando dónde y cómo se conectan las memorias ROM y la RAM (memoria de lectura y escritura) de la placa, suele ser suficiente para poder hacer que el programa funcione y poder ir después añadiendo, poco a poco, los demás chips (video, sonido, otros procesadores...).

Generalmente, la parte más complicada son los gráficos, ya que cada placa tenía su hardware específico. No existía una forma estándar de almacenar los gráficos, ni de cómo se conectaban los chips entre sí, pero la mayoría de los sistemas gráficos de las placas (y consolas) de los 80 y 90 estaban basados en grandes planos de imágenes que se movían vertical u horizontalmente (tilemaps), que se utilizaban para hacer los escenarios, pantallas de títulos, barras de vida, etc., y objetos más pequeños que se podían pintar en cualquier posición de la pantalla (sprites), con los que se dibujaban los personajes, objetos móviles del escenario, enemigos, disparos, etc. En MAME, hay un soporte genérico para ambos tipos de elementos gráficos que, con unas pocas líneas de código, permite configurar todas las variaciones que aparecían en las diferentes placas de recreativa. El sonido, por su parte, tiende a ser más sencillo, ya que, generalmente, se utilizaban chips ya existentes, por ejemplo de Yamaha, OKI, Ricoh... y en MAME existen librerías con todos estos chips que son fácilmente conectables.

¿En cuántos "rescates" de placas recreativas para MAME has participado?
Comencé en MAME ayudando con la emulación de las placas CPS2; después, colaboré en placas de Konami para descifrar su protección. Tras añadir a mi emulador soporte para la placa Neo Geo, también colaboré aportando mejoras al driver de MAME para ella. Aporté la emulación de un sistema taiwanés llamado PolyGameMaster, ya que lo había emulado desde cero en mi emulador, y también otro sistema bastante desconocido llamado Crystal System. Después, aporté código para la emulación de la parte gráfica del sistema CPS3 y de SEGA Model 2. También colaboré en la preservación del *World Rally* de Gaelco. Lo último que he hecho ha sido la emulación de la placa española *El Fin del Tiempo*.

¿Cuáles os han supuesto los mayores desafíos?
Uno de los mayores problemas son las protecciones que los fabricantes metían en los juegos, no para evitar la emulación, sino para evitar que les hiciesen copias del hardware y las vendiesen a menor precio (los llamados "bootlegs" o versiones pirata). Las más complicadas en las que he trabajado serían la CPS2 de Capcom y las de Gaelco. Las CPS2 estaban protegidas con un sistema criptográfico, todo contenido en un chip junto al procesador, por lo que obtener los datos sin encriptar era imposible. El sistema tardó siete u ocho años en poder emularse. Inicialmente, hubo gente que descubrió algunos resquicios en el sistema que permitían obtener los datos desencriptados y, con eso, generar una copia de la ROM sin encriptar. Y, más tarde, otras personas consiguieron descubrir el funcionamiento de todo el sistema criptográfico de la placa. En cuanto a las placas de Gaelco, introdujeron un coprocesador que tenía un sistema anticopia que no podía ser leído, y los juegos no arrancaban sin él. Hace dos años, se consiguió un método para leer estos programas, con lo que estuvo más de quince años sin que su protección pudiese romperse.

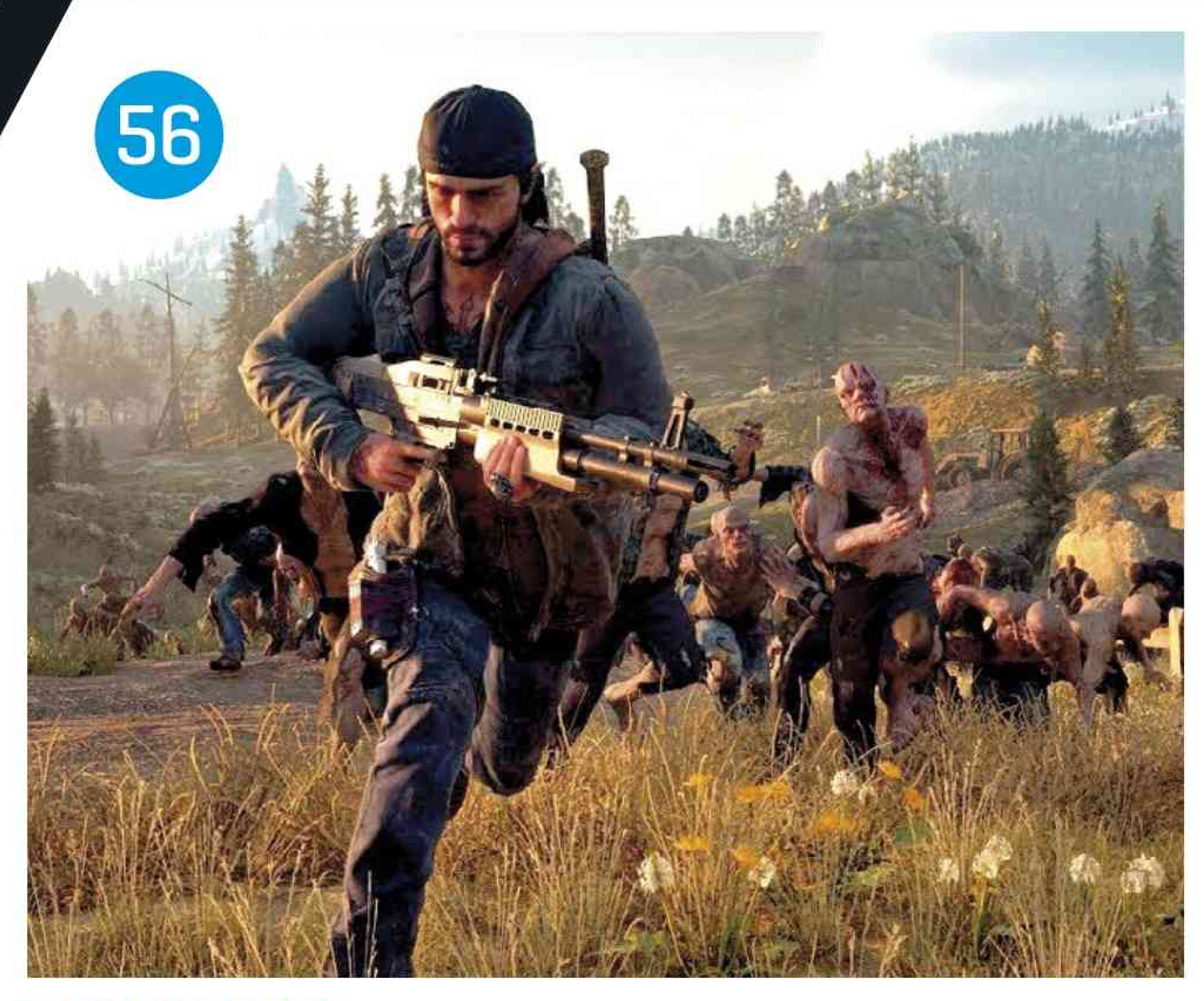
Otro desafío fue la emulación de la Model 2 de Sega, en la que corren juegos como *Daytona USA*, *Sega Rally*... Usaba unos coprocesadores para los cálculos 3D que se utilizaban en simuladores militares, y la información de estos chips no existía, o estaba clasificada, así que tuvimos que, comparando los programas que corrían en juegos que existían en dos versiones de la placa (una con un coprocesador comercial y la otra con el desconocido), "adivinar" cómo se codificaban las instrucciones de estos coprocesadores. Todo esto supuso bastantes meses de trabajo que, al final, culminaron con la emulación de la placa.

¿Qué opinas de los recopilatorios y ports de recreativas que han ido apareciendo en los últimos años para plataformas domésticas? ¿Cuáles son tus favoritos?
Yo creo que estos recopilatorios son una opción muy acertada por parte de los desarrolladores originales, ya que son juegos que ya demostraron su capacidad de enganchar jugadores en el pasado, por lo que tienen un éxito un poco más asegurado que sacar un juego de cero y, además, tienen un tiempo de desarrollo mucho menor, por funcionar la mayor parte de ellos con emuladores. La ventaja del emulador es que, si funciona bien, sólo hay que escribirlo una vez, y ya funciona para todos los juegos. Actualmente, mis favoritos son los de Neo Geo de ACA que hay disponibles para las consolas de hoy en día.

"ANTES, LOS EMULADORES ERAN VISTOS COMO UN PELIGRO; AHORA, LAS CONSOLAS MINI LOS UTILIZAN"

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



DAYS GONE

Sony nos sorprende con una aventura postapocalíptica de mundo abierto que arrastrará a hordas de seguidores



YOSHI'S CRAFTED WORLD

Si prefieres las aventuras achuchables, tiernas y llenas de color, atento al último plataformas de Yoshi: es un primor



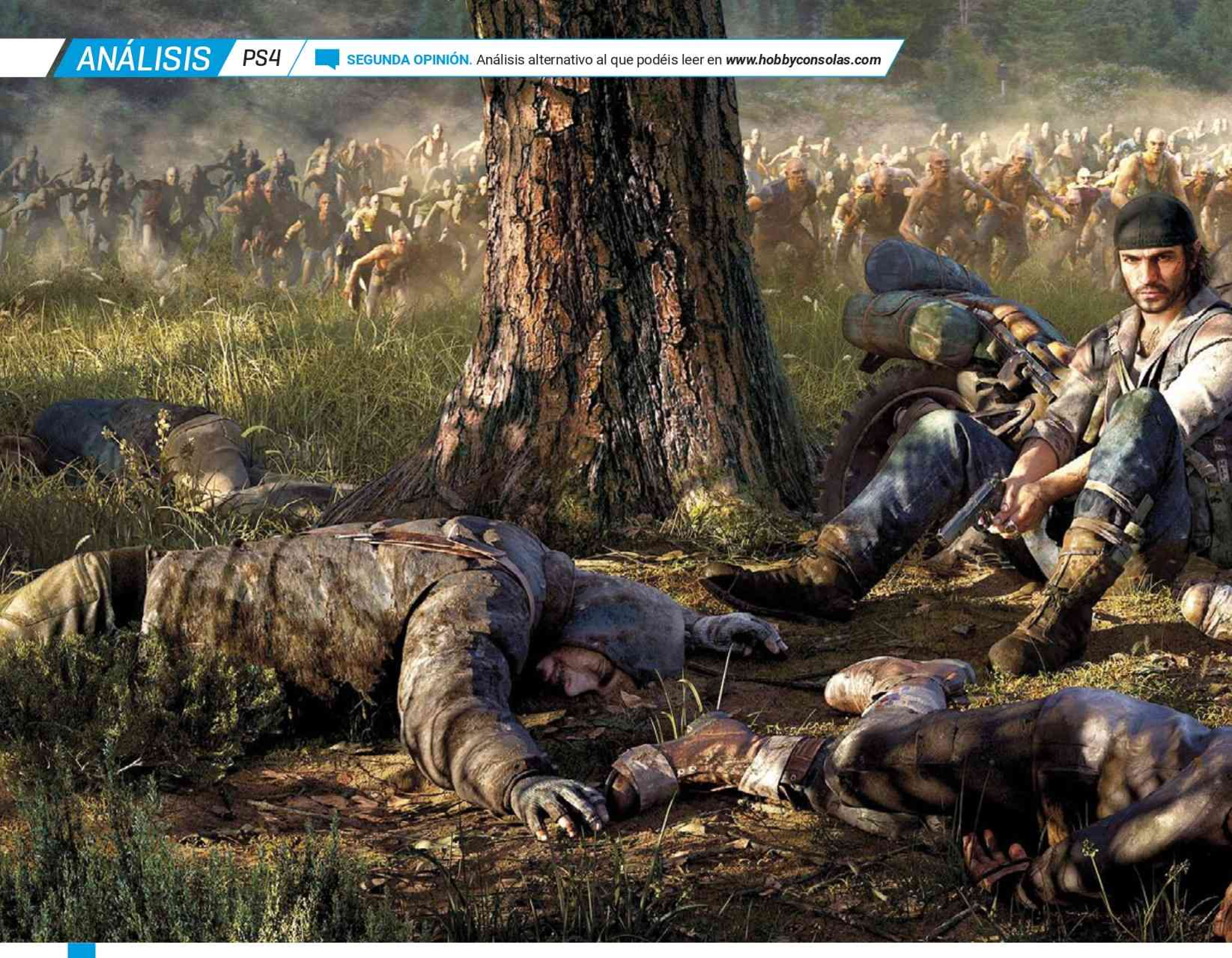
VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Days Gone

Deacon St. John es otro gran héroe de los que han nacido en el seno de PS4. Nosotros bendecimos su advenimiento, a diferencia de engendros y maleantes, que nos tememos que lo maldicen...

LA SUPERVIVENCIA DE UN MOTERO CON EL CULO PELADO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Bend Studio

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Si Luis Aragonés tenía el culo pelado, os podéis imaginar cómo lo tendrá Deacon St. John, un motero que, desde ya, hay que añadir al club de ilustres miembros del universo PlayStation.

Siempre es de agradecer que se apueste por nuevas IP, y más cuando hablamos de estudios que invierten más de un lustro en tan artesanal labor. Bend Studio, en concreto, llevaba desde 2013 cociendo a fuego lento *Days Gone*. El estudio se ha tomado seis años para hacer su debut en PS4, pero tiene un doble mérito, pues venía de haberse centrado en hacer juegos para PSP-Vita y, aunque era responsable de la saga *Syphon Filter*, lo cierto es que no había hecho aún una superproducción para sobremesa y con tamaños valores de producción, algo que otros equipos de Sony, como Naughty Dog o Santa Monica Studio, sí habían interiorizado ya en los tiempos de PS3.

El juego parecía beber mucho de *The Last of Us* y de *Far Cry*, pero, tras completarlo, damos fe de que es algo único. Y Bend Studio no mentía cuando decía que no era un juego de zombis.

El tormento de la pérdida

Days Gone está ambientado en Oregón, el estado donde se ubican las oficinas de Sony Bend en la realidad, después del estallido de un virus que ha convertido a millones de personas en engendros. Los supervivientes de la pandemia viven ahora en campamentos, pero hay quien prefiere ir por su cuenta. Es el caso de Deacon, un motero errante que, dos años después de la calamidad, se gana la vida haciendo de cazarrecompensas, mientras lamenta la trágica pérdida de su esposa, Sarah. Con a él, viaja Boozer, un amigo junto al cual formaba parte de una banda motera. Ambos desean huir al norte, pero, pronto, se ven envueltos en un maremágnum de acontecimientos, en el que toman parte supervivientes de diversas facciones, engendros, sectas

y hasta misteriosas organizaciones. El estilo es muy cinematográfico (hay varias horas de secuencias de vídeo) y se apoya en la progresiva participación de una treintena de personajes tan carismáticos como bien construidos en lo psicológico para ejemplificar la bondad y la ruindad humanas a partes iguales. Además, el guión está lleno de giros argumentales y da para la friolera de 35 horas de juego (sin contar las numerosas misiones secundarias), aunque el desenlace deja varios cabos sueltos.

Hay que destacar también lo bien edificado que está el mundo abierto. Bend Studio ha puesto mucho énfasis en crear un trasfondo narrativo, a través de los mensajes de una radio clandestina, las grabaciones de unos investigadores, las conversaciones con los personajes que hay en los campamentos o diversos coleccionables cuyas descripciones tienen mucha sustancia. Asimismo, hay una sensación constante de peligro y, si no estamos al loro, acabaremos enganchados en un cepo, colgados de una soga, ejecutados por un francotirador oculto, devorados por un engendro... El enfoque es muy serio, y no hay actividades estrambóticas que contradigan el marco general.

Los moteros son guerreros

Days Gone no es un juego postapocalíptico o de mundo abierto al uso. Para empezar, se aprovecha la "profesión" del protagonista para que sólo haya un vehículo manejable: una moto tipo Harley-Davidson cuyo depósito hay que alimentar con combustible y que »

BEND STUDIO HA PUESTO ÉNFASIS PARA CREAR UN TRASFONDO NARRATIVO Y UNA SENSACIÓN CONSTANTE DE PELIGRO



Nuestra moto es el único vehículo que podemos usar, y conviene dejarla siempre a mano, pues no se teletransporta por arte de birlibirloque.



Hay una treintena de personajes muy carismáticos que juegan un rol clave en la trama. Uno de nuestros favoritos es el testarudo Iron Mike.

Las hordas son aglomeraciones de cientos de engendros. Para diezmarlas, resulta vital correr y jugar con los elementos inflamables del entorno.

LO MEJOR

Acribillar hordas. La construcción del mundo, con secundarias muy bien integradas. La historia dura 35 horas y añade mecánicas de forma constante. Los personajes. La banda sonora.

LO PEOR

No está tan optimizado como otros exclusivos de Sony. Hay algún que otro bug y tirones, los tiempos de carga son largos, algunos diálogos se escuchan bajos y la IA es algo errática.

Hay varios flashbacks que ahondan en el origen de la relación sentimental entre Deacon y Sarah, antes de que se propagara la epidemia.





Hay 240 coleccionables, muchos de los cuales aportan ricos detalles sobre el mundo del juego: los personajes, el virus, los puntos turísticos...



Hay varios jefes, en forma de engendros y animales especiales. Son facilitos, pero muchos aparecen cuando aún no tenemos buenas armas.



Los puestos de NERO son sitios donde aguardan minipuzles e inyectores con los que mejorar la salud, la resistencia o la concentración.

» se queda siempre en el punto exacto donde la aparquemos, lo cual condiciona la forma de moverse. Además, hay sitios a los que sólo se puede llegar con ella, por ejemplo saltando acantilados. Podemos mejorar su rendimiento con nuevas piezas y personalizarla con distintos colores y vinilos. El resto de vehículos del juego están abandonados y no funcionan, pero resultan útiles para recabar chatarra o, por ejemplo, en el caso de los coches patrulla, munición.

En cuanto a mecánicas jugables, el sigilo tiene un gran peso. Podemos caminar agachados, apuñalar a traición, escondernos en arbustos, lanzar piedras como distracción, escondernos en contenedores, rastrear lo que hay alrededor... Esto es clave en los primeros compases de la aventura, cuando aún no podemos adquirir armas de calidad. De cara a la acción, tenemos combates cuerpo a cuerpo, en los que podemos usar un cuchillo o, mejor, crear armas, como bates con pinchos o sierras adheridas. Por supuesto, no faltan los tiroteos, que están bien resueltos, aunque las coberturas, que son "manuales", pueden dar algún que otro problema.

Un aspecto clave del juego es ganarse la confianza de los sucesivos campamentos que visitamos. Para ello, podemos cumplir misiones, enviarles a civiles que rescatemos, llevar carne

DOSIFICA BIEN LA PUESTA EN ESCENA DE TODO EL CONTENIDO: LAS HORDAS SALEN A LA PALESTRA A LAS 25-30 HORAS

UN MUNDO CRUEL, CONTRA UN TIPO DURO

El mundo abierto de Days Gone es uno de los más hostiles que recordamos. Casi todo lo que vive en él está en nuestra contra, aunque podemos contribuir a ir haciéndolo más seguro si realizamos las decenas y decenas de misiones secundarias que hay.



Los engendros viven en nidos, de modo que hibernan por el día y son más activos por la noche. Podemos quemarlos con cócteles molotov. También los hay de cuervos mutados, que nos acribillan a picotazos. Las hordas aparecen ya avanzada la aventura.



Hay numerosas facciones, como saqueadores, RIP (una secta que adora a los engendros) o anarquistas. Suelen reunirse en campamentos, que podemos "limpiar", para así entrar a un búnker y consultar un mapa que revela información sobre el mundo.



Hay trampas por doquier, por lo que conviene andarse con pies de plomo. Si vamos corriendo a lo loco, puede que pisemos un cepo para osos o que acabemos colgando bocabajo. Aparte, hay cables puestos a mala uva para que nos caigamos de la moto.



Los animales salvajes, tanto sanos como mutados, tienen más peligro que un mono con dos pistolas. Hay osos, pumas y lobos, y estas dos últimas especies pueden tumbarnos incluso de la moto. También hay ciervos, pero actúan como presas de caza.



La gasolina es un bien muy preciado, pues la moto tiene un depósito limitado y puede quedarse seca. Por suerte, hay gasolineras y bidones desperdigados en ciertos sitios. Aparte, la moto puede deteriorarse, lo que obliga a repararla usando chatarra.



Crear objetos es esencial para sobrevivir. La salud sólo se regenera echando mano de vendas, y armas como los cócteles molotov sólo se pueden obtener combinando los ingredientes adecuados. Hay mucho que rapiñar... y muchos coches que forzar.

de caza, vender orejas de engendros... Además, hay puntos de experiencia con los que desbloqueamos habilidades cuerpo a cuerpo, de combate a distancia y de supervivencia.

Engendros en comandita

Hay una cosa que *Days Gone* hace muy bien, y es dosificar la puesta en escena de todo su contenido. El mapa se abre poco a poco, las misiones están estructuradas en pequeños capítulos y, sobre todo, no paran de añadirse nuevas mecánicas jugables hasta la recta final. Esto se observa, por ejemplo, en la aparición progresiva de los distintos tipos de engendros, como zánganos, renacuajos, tremendos, chillonas, atrapadores, corredores, graznantes... Para que os hagáis una idea, las hordas, la característica estrella del juego, salen a la palestra a las 25-30 horas de partida.

Esas aglomeraciones de engendros, que integran cientos de individuos, son



OPINIÓN

No llega a entrar en la liga de las obras maestras vendeconsolas, pero por poco. Le falta algo de optimización técnica, pero hablamos de una aventura muy consistente tanto en lo jugable como en lo argumental, que no para de sorprendernos con nuevas mecánicas y giros de guión. No habrá paz para los malvados.

90

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

un espectáculo colosal. Si se nos echan encima, moriremos casi seguro, por lo que hay que "saber correr", vigilando la barra de resistencia física. Para acabar con ellas, hay que atraer su atención y, luego, jugar con el entorno para provocar aglomeraciones en sitios estrechos y lanzarles cócteles molotov y granadas o bien hacer explotar tanques de combustible colocados estratégicamente. También es una gozada sacar a pasear una ametralladora y ver cómo los engendros van cayendo como moscas, uno a uno. Por cierto, una de las cerca de 50 hordas que hay es un homenaje que nos ha dejado turulatos.

Somos almas errantes

Haciendo uso del Unreal Engine 4, Bend Studio ha hecho un buen trabajo gráfico con *Days Gone*. El mundo abierto es muy variado (bosques, montañas, pueblos, etc.), y el ciclo día-noche y la climatología (lluvia y nieve incluidas) afectan al comportamiento de los engendros, los enemigos humanos y hasta la moto. También la anatomía de los personajes es muy notable. En cuanto al sonido, el doblaje al castellano, con Claudio Serrano (Batman) como Deacon, cumple, pero lo mejor es la banda sonora, que incluye algún tema cantado para quitarse el sombrero.

La lástima es que al juego le falta algo de optimización. No hay fallos críticos, pero sí que hay tirones de consideración, algún bug (como ver a Deacon salir volando durante dos segundos), diálogos que no se escuchan bien (o que, incluso, se repiten) o una IA algo errática en modo sigilo. El juego ya ha recibido varios parches, e imaginamos que habrá más que lo acabarán de pulir.

Cuando se habla de moteros, pensamos en Marc Márquez, los Village People o los Satanases del Infierno, pero, a partir de ahora, lo haremos también en Deacon St. John. Se lo ha ganado.



REGALO EXCLUSIVO **GAME**

Llévate un exclusivo set de pegatinas.



*Promoción limitada a 500 unidades.

Yoshi's Crafted World

EL JUEGO MÁS ACHUCHABLE DE SWITCH

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Good-Feel

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Hace casi cuatro años, Good-Feel rubricó un soberbio plataformas para Wii U, *Yoshi's Woolly World*, con el que el famoso dinosaurio de Nintendo volvía a protagonizar un juego propio tras casi ocho años en el dique seco.

Por suerte, esta vez hemos tenido que esperar mucho menos para volver a encontrarnos con Yoshi, una de las criaturas más encantadoras y menos explotadas como protagonista del universo Nintendo. Apenas han pasado dos años desde *Poochy & Yoshi's Woolly World*, la versión ampliada para 3DS del juego de Wii U, y ahora regresa con otro sobresaliente plataformas, repleto de ideas propias. A primera vista, podría parecer que *Yoshi's Crafted World* sólo sustituye la lana del anterior juego por el cartón, el celo y las pinturas, pero el cambio es mayor de lo que pueda parecer a primera vista...

¡Salta, Yoshi, salta!

Desde el punto de vista jugable, mantiene el estilo de anteriores juegos del personaje. Es un plataformas 2D puro y duro, con unas mecánicas y controles que os resultarán familiares: si engullimos enemigos, los convertimos en huevos que podemos lanzar; si mantenemos presionado el botón de salto, "flotamos" unos instantes; podemos caer "de culo" para causar más daño... Pero, lejos de quedarse ahí, el juego introduce un componente tridimensional muy bien calculado, que añade un plus de profundidad. Aunque siempre nos movemos en un plano bidimensional, al llegar a determinados puntos de muchos niveles, podemos andar hacia la cámara o "alejarnos" hacia el fondo, para explorar otros caminos y, por ejemplo, buscar un objeto que necesitamos para avanzar en el camino central. Es decir, dentro de la linealidad 2D, muchos niveles cuentan con distintos planos o caminos que les dan más profundidad. Esto, unido a que los fondos esconden coleccionables y objetos de todo tipo con los que podemos interactuar lanzando huevos, añade una capa más a la jugabilidad. Pero, sobre todo, *Yoshi's Crafted World* vuelve a ser una lección magistral de cómo diseñar un plataformas 2D. Puede que sea un género visto hasta la saciedad, pero lo último de Good-Feel se las ingenia para que cada nuevo paso sea una pequeña pero agradable sorpresa.

Lección de diseño

El juego está compuesto por un total de 50 niveles, agrupados en pequeñas áreas temáticas, como la región ninja, la espacial, la veraniega, la selvática, la floral... de no más de tres niveles. Casi todos consisten en llegar desde el punto de salida a la meta, aunque lo que tenemos que hacer "entre medias" varía sensiblemente en cada caso. Porque, aunque las plataformas son las protagonistas, saltar no es lo único que haremos. Hay niveles de salto puro y duro, pero muchos otros introducen mecánicas únicas, que hacen que la experiencia se mantenga variada de principio a fin. Hay niveles en los que "manejamos" un vehículo, como un avión o un coche solar con el que debemos evitar las sombras. En »

PUEDE PARECER QUE SÓLO SUSTITUYE LA LANA POR CARTÓN, CELO Y PINTURA, PERO EL CAMBIO ES MAYOR QUE ESO



Nuestra misión es recoger flores sonrientes, ya que, con ellas, podremos, en ciertos puntos del mapamundi, desbloquear el camino que nos da acceso a nuevas regiones.



Es un juego en el que no es difícil avanzar, pero verlo y desbloquearlo todo es una tarea ardua que sólo está al alcance de los jugadores más pacientes y hábiles.

Los jefes finales son como puzles en sí mismos, y nos obligarán a desarrollar diferentes estrategias para derrotarlos.

LO MEJOR

Visualmente, es delicioso. Cada nivel es un mundo en sí mismo. Ofrece niveles muy variados y cargados de sorpresas, que podemos disfrutar en cooperativo local. Su uso de las "3D".

LO PEOR

El nivel de desafío se mantiene bajo durante buena parte del juego. El control de Yoshi presenta pocas novedades. Pocos jefes finales. La historia de fondo es un poco simplona.

El modo relajado nos da ciertas ayudas, como unas alitas que nos permiten flotar de manera indefinida... Ideal para los más pequeños o los menos hábiles.





Aunque el desarrollo es 2D y avanzamos lateralmente, se juega con distintos planos de profundidad, logrando un efecto 3D que da profundidad.



El diseño de los niveles es un derroche de imaginación, y una clara demostración de que todavía se puede innovar en el género plataformero.



El juego está estructurado como un cuento "pop up", con una historia tontorrona que no es más que una excusa para lanzarnos a la aventura.

» otros, debemos evitar la luz para no activar unos robots que nos perseguirán incansablemente. En otros, debemos recorrer el cauce de un río usando nenúfares y evitando a un pez tragón... o incluso deberemos huir del imponente esqueleto de un dinosaurio.

Todo vale para conseguir flores, que son el coleccionable más importante del juego, ya que dan acceso a nuevas regiones o zonas. En todos los niveles hay un número variable de flores y, cuantas más consigamos, más sencillo resultará avanzar (si no, tendremos que repetir los niveles para conseguir más).

Algunas flores están escondidas en puntos de muy difícil acceso, otras sólo aparecerán al disparar a una nube oculta, algunas las conseguiremos al realizar una acción muy específica... La variedad está servida.

Además, otras flores se corresponden con tres retos fijos de cada nivel, y las conseguiremos al recoger 100 o más monedas, llegar a la meta con los veinte puntos de vida intactos y recoger veinte monedas rojas, que son como las monedas "normales", pero situadas en puntos algo más escondidos. Así, aunque superar los niveles es una tarea relativamente sencilla, completarlos al 100% es harina de otro costal. Y aún hay más: podemos recorrer la "cara B" de los niveles para encontrar

UN MAGNÍFICO PLATAFORMAS QUE VIENE A RECORDARNOS QUE EN LOS DESARROLLOS 2D NO ESTÁ TODO DICHO

MUCHO MÁS QUE SIMPLEMENTE SALTAR

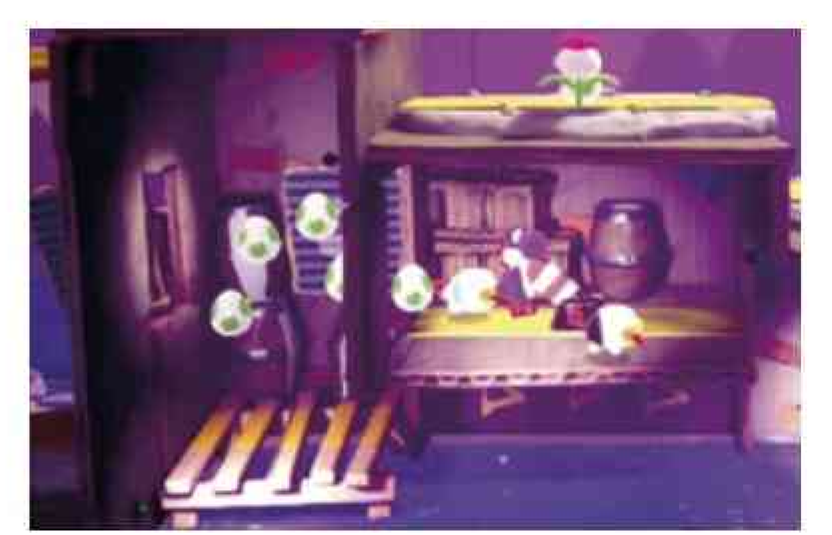
Yoshi's Crafted World es un plataformas 2D de los de toda la vida, pero también está repleto de sorpresas, nuevas mecánicas y cosas por hacer. Sí, la clave del juego es llegar al final de cada nivel, pero por medio nos esperan muchísimas tareas diferentes.



Los retos. Hay muchos niveles que son retos (palabra que aparece hasta en el nombre del nivel) en los que debemos intentar batir unos tiempos o puntuaciones. Son de lo más variados: pilotar un avión o un coche solar, participar en una galería de tiro...



Trajes. En las máquinas de bolas, podemos comprar, con monedas recogidas en los niveles, manualidades para vestir a Yoshi (coches, vacas, bollos, tapones). Desbloquear los 178 trajes requiere tiempo y habilidad. Si tienes amiibo, accederás a más.



¡A por los poochitos! Tras superar un nivel, podemos recorrer su "cara B", como si del "reverso" del cartón se tratara. Nuestro objetivo es encontrar a tres poochy cachorros. Algunos aparecen correteando, otros están en zonas de difícil acceso...



El cooperativo. No sólo permite que dos jugadores afronten juntos los niveles: también aporta nuevas maneras de jugar. Por ejemplo, al ejecutar ataques conjuntos o al permitir que un yoshi se suba en la chepa de otro para sortear obstáculos.



Los recortables. Cuando completamos una región, un personaje nos pedirá que encontremos en los fondos una serie de manualidades (una casa hecha con una botella, cinco gaviotas...). Tendremos que lanzarles un huevo para conseguirlas.



El reto definitivo. Es un juego accesible, en el que se puede avanzar con relativa facilidad. Eso sí, al acabar la aventura, se desbloquea un nuevo mundo que pondrá a prueba las habilidades de los plataformeros más curtidos. Completar el juego es un desafío.

a tres poochitos, buscar en los fondos manualidades concretas... Hasta podemos rejugar los diversos jefes finales para enfrentarnos a nuevos desafíos. Todo ha sido pensado y diseñado para ser rejugable a más no poder.

Para toda la familia: toda

Como ya hemos adelantado, *Yoshi's Crafted World* es un juego bastante asequible por regla general, aunque eso no quiere decir que sea fácil. Terminar la historia puede llevar unas 10-12 horas, pero ni de lejos tendrás todos los niveles al 100%, y tampoco habrás visto el final auténtico. Y es que, al igual que *Super Mario Odyssey*, tras ver el vídeo con los créditos, desbloquearemos una nueva zona, con los últimos cinco niveles y una dificultad más alta, que requiere más precisión en el salto y que, además, nos obligará a acumular bastantes más flores para desbloquear niveles. Un desafío para completistas que, al final, borra de un plumazo esa sensación de ser un juego fácil.

Añade a la fórmula un modo cooperativo local para dos jugadores, que podemos compartir con un amigo, usando un Joy-Con cada uno, y el resultado es una experiencia francamente disfrutable, sea cual sea tu habilidad.

Yoshi's Crafted World ejemplifica la maestría de Nintendo y sus estudios asociados a la hora de crear nuevos juegos de plataformas, un género visto hasta la saciedad, pero que sigue reinventándose e incorporando ideas y estéticas únicas. Y es que tan pronto estaremos explorando una fábrica industrial como recorriendo el espacio (con gravedad modificada) o visitando niveles más "terroríficos". Todas esas zonas ponen en pantalla materiales, texturas y manualidades que casi se pueden "tocar". Y, para redondear la jugada, la banda sonora es pegadiza a más no poder. Y, claro, está doblado.

Por todo esto, podemos decir que estamos ante un completísimo y divertido plataformas, con capacidad para sorprender con sus variados fases y desafíos, y con dos "niveles": uno asequible que permitirá a cualquiera disfrutarlo y superarlo, y otro más exigente para quienes quieran ir a por el 100%. Se trata de un magnífico plataformas que viene a recordarnos que en los desarrollos 2D no todo está dicho aún.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

No sólo sustituye la lana por el cartón y las manualidades para ofrecer un adorable plataformas, sino que, además, propone un variadísimo desarrollo, repleto de sorpresas, muy disfrutable y con cooperativo local. Un magnífico plataformas que nos recuerda que, en los desarrollos 2D, todavía no está todo dicho.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB ZeisleR

"Sólo digo que es un juego que engaña una barbaridad. Es fácil, pero uno de sus encantos es completarlo al 100%, que cuesta trabajo. Es, salvando las distancias, como los LEGO: si vas a pasártelos sin más o si vas a por el 100%."

WEB Ulises

"Desde que jugué al Yoshi's Island de Super Nintendo, le tengo un especial cariño a este personaje. A ver si los de Amazon no tardan."



Sekiro: Shadows Die Twice

EL SHINOBI MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
FromSoftware
DISTRIBUIDOR
Activision
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano / Japonés
FORMATO / PRECIO
Físico: 69,99€
Digital: 69,95€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
18

Activision y FromSoftware unen sus fuerzas para ofrecernos una experiencia que recuerda a los Souls, pero que demuestra su personalidad con una nueva ambientación en el Japón del siglo XVI, elementos de sigilo y un sistema de combate impecable.

El argumento cuenta una historia sencilla, pero llena de detalles, la de Sekiro, un shinobi que debe rescatar a su joven señor, Kuro. La parte narrativa de la aventura es menos áspera que en otros juegos de FromSoftware y, además de desarrollarse mediante diálogos con NPC y descripciones de los objetos, también recurre a las secuencias CG, que nos van sumergiendo en un mundo cada vez más oscuro.

La esencia Souls, mejorada

El sistema de juego de *Sekiro* es una evolución de lo que "sufrimos" en *Dark Souls*. No tiene un planteamiento de rol tan puro, pero sí tenemos la misma sensación de progreso a través de la obtención y la mejora de nuevas habilidades. Por otro lado, regresa ese planteamiento en un mapa único, con zonas interconectadas en las que vamos abriendo nuevos caminos. Y nos encontramos con un área central, el Templo Desolado, en que aprender habilidades y mejorar equipo gracias a tres personajes: el escultor, la doctora Emma y el samurái inmortal Hanbei.

La estructura del juego, el modo en que avanzamos, también está tomada de los Soulsborne. Si tenemos un poco de habilidad (aquí cualquier enemigo puede eliminarnos en un santiamén), podemos explorar los niveles, recoger decenas de objetos y activar estatuas de Buda que hacen las veces de hogueras en las que descansar, comprar objetos o activar el viaje rápido. El verdadero reto está en plantarles cara a los jefes finales. Es fácil descubrir cómo acabar con ellos, pero hacerlo ya es algo muy diferente. Los enemigos son inteligentes y rápidos, y pueden acabar con nosotros de un golpe...

Por suerte, contamos con la habilidad de Sekiro para pasar desapercibido, un arma casi tan útil como la espada, que permite acechar a nuestros enemigos y eliminarlos de un tajo y, sobre todo, usar las alturas (tejados y árboles) para atacar desde el aire.

El sistema de combate demuestra un conocimiento perfecto de la espada japonesa. Aquí, no vale aporrear el botón de ataque. Debemos conseguir romper la guardia del oponente para lanzar la estocada fatal. La clave está en levantar nuestra defensa en el momento adecuado, y es exigente con el "timing" como ninguno. Cuando dominemos la parada y el contraataque, podremos pasar a la siguiente lección de kenjutsu: el mikiri, una segunda defensa para los ataques que no se pueden desviar con la katana. Es un movimiento espectacular con el »

EL SISTEMA DE COMBATE DEMUESTRA UN CONOCIMIENTO PERFECTO DE LA ESPADA JAPONESA Y LAS GUARDIAS


No es un juego fácil, pero se las ingenia para no resultar frustrante e invitarnos a volver a intentarlo. La sensación de triunfo al derrotar a un enemigo es incomparable.


Como no podía ser de otra forma tratándose de los responsables de varios *Tenchu*, podemos usar las alturas y movernos entre tejados y árboles para atacar desde el aire.

Lo más recomendable es atacar por sorpresa, pero, cuando no queda más remedio, hay que demostrar que dominamos el kenjutsu.

LO MEJOR

Sistema de combate, ambientación y diseño de niveles que perfeccionan lo aprendido en *Dark Souls* y *Bloodborne*. La sensación de triunfo al derrotar, por fin, a ese enemigo temible...

LO PEOR

Su dificultad desmesurada no es apta para todo tipo de jugadores. Escenarios y enemigos se repiten en algunos tramos. Algunos fallos de cámara y controles farragosos.



El brazo tiene diferentes habilidades que podemos desbloquear y mejorar: lanzar shurikens, llamaradas o petardos, convertirse en un hacha...



Técnicamente, es superior a otros juegos de FromSoftware y pone en pantalla escenarios más coloridos, aunque no exentos de oscuridad.



Está doblado al castellano, pero el propio juego recomienda ponerlo en japonés, lo que, unido a la BSO, nos hace sentir en la era de los samuráis.



Iremos recogiendo distintos objetos que nos ayudarán a mejorar nuestro equipo o nos permitirán curarnos o eliminar estados alterados.

» que pisamos la hoja del rival y lo dejamos "vendido" para nuestro siguiente golpe... y que también requiere de una coordinación ciertamente sobrehumana. Dominar estas dos defensas y el ataque básico nos llevará lejos, pero el shinobi necesita otras armas para cumplir su misión. La principal es el brazo protésico, que sirve como garfio y tiene diferentes habilidades que podemos desbloquear y mejorar.

Por si no os habéis enterado, a lo largo de la aventura vamos a morir muchas veces, pero el juego nos da una segunda oportunidad. Sekiro es capaz de resucitar (una vez) para terminar el combate, aunque perderemos la mitad de la experiencia y el dinero. Puede que saber que es tan difícil eche para atrás a algunos jugadores, aunque lo que lo hace especial es que no es frustrante. Cada combate nos deja una pista, una idea de cómo atacar en la siguiente ocasión... Nos deja con ganas de más. Y, cuando tenemos el cadáver del enemigo a nuestros pies, entonces la satisfacción es realmente incomparable.

Hay muchas formas de hacer que nuestro personaje "crezca". Con la experiencia, podemos desbloquear habilidades, y también se puede mejorar nuestro nivel de ataque, gracias a recuerdos de combate que dejan caer algunos enemigos finales. Por otro lado,

SE COMPORTA COMO UN MAESTRO CON EL JUGADOR: ES ESTRICTO, PERO LE MUESTRA EL CAMINO A SEGUIR

DE FROMSOFTWARE, PERO NO ES UN SOULS

Aunque Sekiro: Shadows Die Twice tiene muchas cosas en común con Dark Souls, como su endiablada dificultad, el mapa único o la exploración, también hay muchos elementos que lo diferencian de la saga estrella de FromSoftware, como los siguientes:



Narrativa más suave. Para descubrir el argumento de los Souls, teníamos que hilar las conversaciones con los NPC, las descripciones de los objetos y dónde se encontraban... *Sekiro* tiene una parte de eso, pero también recurre a las secuencias CG.



Sistema de combate. El combate, como en los Souls, es exigente, pero aquí la clave está en el dominio total de la espada, lo que nos permite romper la guardia del rival para lanzar una estocada. Y luego está el mikiri, una segunda defensa muy efectiva.



El brazo protésico. Sekiro pierde un brazo que es sustituido por una prótesis capaz de servir de garfio para encaramarse a lugares altos, lanzar shurikens o transformarse en hacha, en un paraguas que hace de escudo... Se convierte en nuestro mejor aliado.



Experiencia. Aunque tiene mucho de rol, se ha plasmado de un modo sutil, sin acudir a las subidas de nivel o a repartir puntos entre las habilidades básicas. Con la experiencia, podemos comprar nuevos movimientos en distintos árboles de habilidades.



El sigilo. A diferencia de los Souls, en *Sekiro* podemos (y debemos) acechar a nuestros enemigos, para atacarles por la espalda o desde las alturas, o mantenernos ocultos para escuchar sus conversaciones y así recibir pistas sobre el escenario.



Resurrección. Sekiro es capaz de resucitar (una vez) para terminar el combate. Volver de entre los muertos tiene un precio, ya que perdemos la mitad de la experiencia acumulada y el dinero que hayamos recogido. Pero, a veces, no nos queda otra...

Por **David Martínez** @DMHobby

con recursos y dinero, podemos pedirle al escultor del Templo Desolado que mejore los diferentes gadgets del brazo artificial. También hay cuentas de oración, semillas de calabaza...

Arte tradicional y moderno

Sekiro es puro Japón. Una evolución del motor de los Souls nos permite disfrutar de los escenarios más bellos y coloridos que ha puesto el equipo de Hidetaka Miyazaki en un juego. El gris que predominaba en sus obras anteriores da paso a una paleta de colores otoñales, que acentúan elementos típicos del país del sol naciente, como los bosques de bambú, las hojas de roble japonés y las noches estrelladas. Lo que en la compañía han dado en llamar "belleza tradicional japonesa" está, por supuesto, enfocado bajo una lente oscura: pueblos enteros ardiendo, templos budistas poseídos, campos de batalla embarrados y sembrados de cadáveres...



OPINIÓN

Sekiro refina (y redefine) el gameplay tradicional de los Soulsborne con la implementación del sigilo, la verticalidad de sus niveles, un estilo de combate profundo y exigente y el "suavizado" de los elementos de RPG. Es una experiencia intensa como pocas... pero no apta para todo tipo de jugadores, por su dificultad.

94

La evolución no es únicamente estética: los mapas están construidos con verticalidad, lo que nos permite afrontarlos de diferentes modos y, sobre todo, fomenta la exploración. Técnicamente, ha llegado a un nivel muy alto, aunque no es perfecto. La cámara es traicionera en ocasiones, y nos la ha jugado en algunos saltos. Y la respuesta a los controles requiere un aprendizaje.

Es difícil explicar por qué *Sekiro* nos parece uno de los juegos más grandes del año. Es algo que se debe experimentar por uno mismo. Pocos juegos son capaces de captar la esencia de la exploración, el miedo a lo desconocido y la excitación del combate como éste. Es una obra que administra momentos de serenidad y otros de extrema violencia y que nos pone a prueba como jugones. Pero se comporta como un maestro con el jugador: es estricto, pero le muestra el camino a seguir. Nosotros sólo tenemos que ser valientes y sacrificados para recorrerlo, y llegar al final tiene sus gratificantes recompensas.

Cuando parecía que la fórmula estaba agotada, *Sekiro* la ha mejorado. Es un juego brillante, al que sólo le reprochamos la repetición de escenarios y enemigos en algún tramo, pero que deja una huella imborrable. Es un juego sobre el que volveremos una y otra vez hasta disfrutar de sus cuatro finales, y hasta dominar el arte de la espada.

VUESTRA OPINIÓN

WEB mario30

"Es un juegazo. Si vas en plan sigilo y luchando lo justo, no es difícil. En los jefes sí mueres que da gusto, pero me resultan más difíciles los Dark Souls, así que no le tengáis miedo: el sistema de combate es un gustazo."

@shiroi_design

"Por favor, Miyazaki, saca un Sekiro de mundo abierto, y que haya mujeres samuráis y ninjas, que las había y eran la caña."



En el fragor de los combates, quizá no caigáis, pero *Cuphead* está plagado de guiños. Estas ranas no sólo visten como Ryu y Ken, sino que sus puñetazos se proyectan como hadoukens.

Cuphead

SORPRENDENTE TAZA DE CAFÉ CON LECHE EN SWITCH

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Shooter

DESARROLLADOR Studio MDHR

DISTRIBUIDOR Studio MDHR

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

Ana Botella nos sorprendió en su día con su "relaxing cup of café con leche in Plaza Mayor". Ahora, lo hace Microsoft cediendo su particular y estresante taza a la carta del bar que regenta una competidora como Nintendo.

En los últimos meses, se había rumoreado que las dos compañías estaban trabajando estrechamente, en principio para llevar el Xbox Game Pass a Switch. Eso aún no ha sucedido... pero, desde el 18 de abril, se puede adquirir en la eShop de la consola híbrida *Cuphead*, el genial shooter que se lanzó en exclusiva en Xbox One (y en Steam) en septiembre de 2017.

Se trata de una versión que incluye algunas novedades y correcciones, que también han llegado a las plataformas originales a través de una actualización gratuita. Entre ellas, destaca la inclusión de una cuidada traducción al castellano, tanto para las secuencias de historia y los mensajes de algunos personajes como, sobre todo, para los nombres de los niveles y los enemigos. Además, ahora se puede elegir libremente entre los dos protagonistas (Cuphead y Mugman), hay nuevas animaciones y efectos artísticos y se han modificado ligeramente algunos elementos jugables.

El juego no cuenta aún con la expansión *The Delicious Last Course*, en la que Studio MDHR sigue trabajando, pero el equipo, liderado por los hermanos Chad y Jared Moldenhauer, ha prometido que, en el futuro, habrá una edición física y que está experimentando para incluir compatibilidad con Xbox Live. Lo que sí que hay, por lo pronto, son logros, que saltan casi como si estuviéramos jugando en una consola Xbox. Es decir, hablamos de un producto muy cuidado y que abre nuevas vías de negocio para Microsoft y Nintendo.

Almas con dificultad accesible

A grandes rasgos, estamos ante el mismo y maravilloso juego que ya disfrutamos en Xbox One, con una cuidada conversión en la que apenas cabe reseñar alguna caída de frames en el concurrido combate final. El punto de

CON ESTA OBRA MAESTRA, ES DIFÍCIL NO VOLVER A SENTIR LA ALEGRÍA DE SER NIÑO: ES UN JUEGO PARA EL RECUERDO

LO MEJOR

La jugabilidad, tan milimétrica como adictiva. El cooperativo a dobles. El encanto de los veintiocho jefes. Los guiños a múltiples series de dibujos animados. La cuidada traducción al castellano.

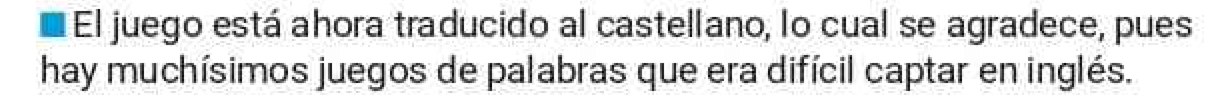
LO PEOR

No se incluye aún contenido del DLC *The Delicious Last Course*. No ha salido en físico ni tiene online... si bien se está trabajando en ambas cosas para el futuro. Algún tirón sin mucha repercusión.

De distintos tipos y desde distintas direcciones: la dificultad proviene de la acumulación de proyectiles en pantalla. Preparad vuestros reflejos.






El juego está ahora traducido al castellano, lo cual se agradece, pues hay muchísimos juegos de palabras que era difícil captar en inglés.


Hay seis fases de plataformas, en las que debemos sortear multitud de peligros y coger monedas que sirven como dinero en la tienda de objetos.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Uno de los mejores juegos de la generación, pulido y mejorado con adiciones como la traducción al español. Los dibujos animados han inspirado muchos juegos, pero ninguno como este shooter arcade, cuyos jefazos te acribillan con su dificultad y, a la vez, te agasajan con su belleza. Imprescindible.

95

partida es que Cuphead y Mugman, los dos "caratazas" protagonistas, han contraído una deuda con el diablo y deben saldarla recolectando para él las almas de otros deudores previos que optaron por poner pies en polvorosa.

Cuphead es un shooter arcade planteado como un boss rush, de modo que hemos de enfrentarnos a veintiocho jefes finales, solos o en cooperativo local. A eso, se suman seis fases plataformeras que añaden un poco de variedad al desarrollo, que da para unas ocho horas, si bien la duración depende mucho de la habilidad que se tenga. Los controles son muy sencillos: un botón para saltar, otro para disparar, uno para esquivar proyectándose lateralmente y otro para lanzar un ataque especial. Adicionalmente, podemos cambiar entre varios tipos de disparo y especiales. Con esa premisa, nos enfrentamos a combates que suelen durar entre dos y tres minutos, y que se estructuran en varias secciones, en las que cambian las rutinas de ataque del jefe de turno. Así, la pantalla se llena de proyectiles con varios tamaños, velocidades o direcciones, que hay que esquivar o destruir, al tiempo que tratamos de herir al rival. Con los proyectiles de color rosa, se puede interactuar, de modo que, si saltamos con precisión sobre ellos, nos hacen rebotar y cargan ligeramente la barra de especial. Además, hay fases tanto a ras de suelo como de vuelo.

La dificultad es considerable, y se requieren muchos reflejos. Ahora bien, es mucho más amable que la de ciertos juegos, pues se presta al continuo ensayo y error. En cuanto morimos, reempezamos el nivel al instante, sabiendo ya las rutinas aproximadas del jefe. Y, en cooperativo, es posible revivir al compañero, en caso de que muera. Es uno de esos juegos que te pican y acaban premiando la insistencia: "un intento más y lo dejo". Pero uno siempre acaba probando muchas más veces... Si os veis incapaces, también hay un modo fácil, con jefes más cortos y proyectiles más lentos. Eso sí, para acceder al último de los cuatro mundos, es obligatorio pasárselo todo en normal.

Algarabía de dibujos animados

Si jugablemente es impecable, audiovisualmente *Cuphead* es sublime, sobre todo si no estás jugando y puedes fijarte en los cientos de detalles que hay, tanto en primer plano como en los fondos. De verdad que es como estar viendo y escuchando dibujos animados antiguos, sólo que a todo color. Cada jefe es único, y hay deliciosos e ingeniosos guiños a Popeye, Tom y Jerry, los Looney Tunes... Con esta obra maestra, es difícil no volver a sentir la alegría de ser niño: es un juego para el recuerdo.



En esta secuela, disfrutaremos, básicamente, del mismo concepto, con una jugabilidad muy similar, pero mucho más grande y con más contenido.

The Division 2

UNIDOS CONTRA UNA AMENAZA COMÚN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Massive Entertainment

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES 1-16

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

En 2016, Ubisoft nos ofreció, con *The Division*, una equilibrada combinación entre un shooter con coberturas, elementos de RPG y el multijugador propio de los MMO, con un mundo persistente, Nueva York, en el que los agentes cooperaban para restaurar el orden.

Esta vez, nos trasladamos hasta Washington DC, una ciudad al borde del colapso, medio en ruinas y con grupos rebeldes que torturan y saquean a los civiles supervivientes... El mapa es más extenso que Manhattan y ofrece estilos de juego más variados. Junto a las avenidas principales (que recuerdan al juego original), nos encontramos con explanadas que nos obligan a cambiar nuestra estrategia, porque los enemigos se acercan por todos lados. También hay barrios residenciales con casas bajas, y entornos "de naturaleza". Pero lo mejor son los edificios donde transcurren la mayor parte de las misiones principales, como las salas del museo aeroespacial o los estudios de un canal de televisión.

La campaña puede durar más de 30 horas, y nos ofrece un montón de actividades. Además de misiones principales (con un nivel fijo recomendado) y secundarias (se adaptan al nivel del jugador), nos encontramos con puntos de control que debemos conquistar, pisos francos, asaltos... A todo esto, hay que sumar eventos aleatorios y la mejora de nuestros asentamientos (refugios de civiles que necesitan recursos). Todas las actividades se pueden disfrutar tanto en solitario como online, y la verdad es que la sensación de jugar en compañía hace que sí nos sintamos parte de una fuerza especial.

La magia del endgame

Como en todos los MMO, lo que de verdad nos motiva a seguir avanzando es la posibilidad de mejorar nuestro personaje y conseguir un botín cada vez más jugoso. La campaña tiene un límite de nivel 30, pero lo que más engancha es conseguir un equipo de máximo rango, tanto en lo defensivo (chaleco, rodilleras, guantes...) como en lo ofensivo (podemos llevar hasta tres armas,

A PRIORI, PUEDE PARECER QUE ES MÁS DE LO MISMO, PERO LO JUSTO DE VERDAD ES DECIR QUE ES MEJOR DE LO MISMO

LO MEJOR

Cargado de contenido: campaña de más de 30 horas, actividades de endgame y expansiones gratuitas durante todo un año. El sistema de progreso y el comportamiento de las armas.

LO PEOR

Enemigos que se comportan como "esponjas de balas". Las modificaciones de las armas mediante habilidades son un tanto complicadas. El interesante argumento se termina diluyendo.

La campaña ofrece mucho contenido, pero la gracia llega después, en el endgame. Y se actualizará gratis durante un año.





En los niveles más avanzados, podemos transferir las características desmontando un arma y mejorando la que estamos empuñando.



Los refugios de civiles mejoran de forma progresiva (unas placas solares, almacenes, campos de cultivo...). Algunos refugiados pueden ser reclutados.

que tienen varios niveles y se pueden modificar). Además, tiene un sistema de "saqueo" equilibrado, es decir, obtenemos recompensas justas por el tiempo que invertimos. También hay modificadores que se aplican al equipo y elementos estéticos. Pero toda esa avalancha de contenido no es más que un modo de introducirse en el juego, y lo que nos va a llevar más tiempo son las habilidades del endgame, es decir, las que aparecen al terminar la historia.

Para empezar, llega una nueva facción, los Colmillo negro, que invaden la ciudad y que suponen un nuevo reto en localizaciones que ya hemos visitado. Es una especie de segunda vuelta más difícil. También se desbloquean las especialidades (experto en demoliciones, francotirador o experto en supervivencia), que, esencialmente, añaden un arma especial al agente. En vez de encontrarnos con una sola zona oscura (un lugar sin ley en el que también hay multijugador competitivo), el juego ofrece tres, lo que añade variedad y permite cambiar las reglas. Hay mucho más, incluyendo actividades diarias, modos como Conflicto y Dominio... y planes de contenido gratis para un año.

La técnica de Snowdrop Engine

Massive Entertainment ha utilizado el motor gráfico de *The Division*, y está perfectamente afinado. La recreación de la ciudad es muy fiel, y ofrece una transición fluida entre los exteriores y el interior de los edificios. Además, muestra un ciclo día-noche muy natural y un amplio abanico de efectos climatológicos. Las armas son perfectamente reconocibles, y los efectos de fuego y explosiones cumplen. Lo único que podemos reprocharle es la repetición en el diseño de los enemigos y problemas de popping y carga de texturas. Hemos encontrado algún que otro bug, pero nada grave. Además, no han dejado de lanzarse parches y, ahora, el juego está muy pulido. Al contrario que otros títulos similares, se trata de un juego "muy acabado"... y eso que aún falta la raid "Horas Oscuras" para ocho jugadores. A priori, puede parecer más de lo mismo, pero lo justo de verdad es decir que es mejor de lo mismo.

Por **David Martínez** @DMHobby



OPINIÓN

Una mezcla perfecta entre shooter, RPG y MMO, que nos ha conquistado por su ingente contenido y su estupenda ambientación. Que se haya diseñado pensando en el endgame es un punto a favor (es donde pasaremos más tiempo), igual que el sistema de niveles y saqueo que nos invita a avanzar.

91

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ironangel

"Una gran ambientación, los interiores y los edificios, muy bien trabajados...Y hay muuucho por hacer. Es un poco más exigente que el 1, para obligarte a jugar en cooperativo, pero hay mucha gente para acompañarte en las misiones. Yo lo recomiendo."

WEB xavilin

"Al primero le eché muchas horas y me gustó, pero esperaré: tengo muchos juegos ahora."

Como en las temporadas anteriores, la historia es el punto fuerte del juego y logra mantenernos pegados a la pantalla en todo momento.









The Walking Dead: La temporada final

EL ADIÓS DEFINITIVO A LA SAGA Y A SUS CREADORES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Telltale Games / Skybound Games

DISTRIBUIDOR
Skybound Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,95€
Digital: 24,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

El cierre de Telltale Games nos hizo temer que nunca llegaríamos a ver el final *The Walking Dead*, la saga que les catapultó a la fama, allá por 2012. Por suerte, Robert Kirkman, el autor de los cómics, encargó a su propia compañía, Skybound, que pusiera punto final a la historia de Clementine. El lanzamiento de "El Regreso", cuarto y último episodio, nos permite valorar la temporada al completo, que ya puede comprarse en formato físico... aunque con los dos últimos episodios como descargables.

El final de la aventura

Como los juegos anteriores, *La temporada final* es una pseudoaventura gráfica en la que la historia y la toma de decisiones juegan un papel protagonista, con algún QTE y con la exploración y los puzles reducidos al mínimo. Se han añadido secuencias de acción, en las que podemos disparar con la ballesta, que aportan variedad, aunque las mecánicas no estén muy pulidas. Otra interesante inclusión son las acciones con repercusión permanente, cuyo símbolo de interacción es diferente al resto. Además, en esta ocasión, se ha logrado que nuestras decisiones afecten más al desenlace. Así, pese a su escasa duración (cada capítulo puede durar unas dos horas), resulta muy rejugable. Además, es un cierre inmejorable para la saga: el cuarto episodio es sencillamente maravilloso.

Técnicamente, mantiene ese estilo tipo cómic que le sienta tan bien, aunque a las animaciones les habría venido bien algo más de trabajo. En Switch se aprecian bastantes ralentizaciones, aunque, dado el estilo de juego, no son un problema. Está traducido (hay que descargar el doblaje de los dos primeros episodios), aunque en castellano neutro y con bastantes errores. Pese a todo, cuesta ponerse quisquilloso con un final tan magnífico para la saga.



OPINIÓN

Un broche de oro para una gran historia sobre madurez, amor y familia. Puede que, con este juego, Clem, AJ y todo el antiguo equipo de Telltale nos digan adiós, pero ojalá todas las despedidas dejasen tan buen sabor de boca.

85

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS Switch | Xbox One | PS4



Final Fantasy VII

UNA FANTASÍA HECHA REALIDAD

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 15,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

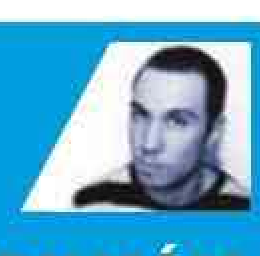
CONTENIDO
12

Ha pasado la friolera de veintidós años desde que *Final Fantasy VII* se lanzó en PlayStation y se convirtió en un clásico instantáneo que enamoró a millones de jugadores de todo el mundo. De hecho, hoy día se sigue considerando uno de los mejores RPG de todos los tiempos.

Aunque la saga estuvo muy unida a Nintendo desde sus inicios, *FFVII* nunca había llegado a una consola de la Gran N (ni a una de Microsoft), por lo que este lanzamiento, un port de la versión de PS4 de 2015, es un sueño cumplido para muchos jugadores.

Divertido y mágico

Sigue siendo un juego que se disfruta a lo grande, en parte porque, aunque respeta el desarrollo clásico de los RPG (basado en la exploración y los combates por turnos), es uno de los más variados que hemos jugado nunca. Lo que no ha envejecido tan bien es el apartado gráfico. Los modelos HD de los personajes fuera de combate "chirrían" bastante sobre los fondos prerrenderizados. En las batallas no existe esa disparidad entre modelos y escenarios, y la calidad sigue estando a un gran nivel. Por otro lado, las míticas secuencias FMV se han dejado tal cual, con una resolución y un bitrate del audio muy bajos. Pero estamos hablando de un clásico con más de veinte años, así que se lo perdonamos, igual que la desastrosa traducción al castellano (se han arreglado algunos fallos, pero sigue plagada de errores). La banda sonora (compuesta en MIDI) sigue siendo, simplemente, mágica. Esta versión incluye algunos cambios más para facilitarnos la vida, como velocidad "x3", poder evitar los combates aleatorios...



OPINIÓN

Uno de los mejores J-RPG de la historia. Ha envejecido mejor en unos aspectos que en otros, pero sigue siendo un viaje mágico que cualquier amante del género podrá disfrutar. Y que se lance en Switch y One ya es motivo de celebración.

90

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Borderlands GOTY

DE REGRESO A PANDORA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Gearbox Software

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Para preparar el lanzamiento de *Borderlands 3*, 2K Games ha recuperado la primera entrega de la saga, ese atípico y gamberro juego de rol y disparos que logró sorprendernos hace diez años.

Como ya sabéis, *Borderlands* se desarrolla en un mundo abierto, con una estética de dibujos animados que le sienta de lujo. Aunque la clave está en los tiroteos, tiene mucho de RPG, como notaremos en cuanto veamos que cada disparo causa un número de daño o que cada baja se traduce en experiencia con la que podemos subir de nivel. Y, ojo, que los enemigos también tienen niveles. Si nos tropezamos con alguno realmente duro, podemos darnos la vuelta o, lo más divertido, reclutar a tres amigos para jugar en cooperativo. Por supuesto, se mantienen su ingente colección de armas y la opción de manejar vehículos.

Novedades GOTY

Esta versión mantiene lo mejor del original e incluye todos los DLC, pero también una buena colección de mejoras. La más evidente es el aumento de resolución, que hace que parezca bastante actual. Se mueve a 60 fps y permite multi local a pantalla partida para cuatro. También hay mejoras en la jugabilidad, como recoger munición sin presionar botones, marcar armas como favoritas para evitar venderlas por error, o el añadido de un mapa en la interfaz. Aunque fue superado por los dos juegos posteriores (incluidos en *Borderlands: Una colección muy guapa*), es la manera más divertida y original de completar la colección.



OPINIÓN

El apartado gráfico "animado" le ha permitido envejecer muy bien, pese a haber cumplido ya diez años. Todavía es un "shooter looter" muy sólido, gracias a las mejoras y a que mantiene la misma diversión multijugador del original de 2009.

84

Por **David Martínez** @DMHobby



Darksiders: Warmastered Edition

■ **PLATAFORMAS** Switch ■ **GÉNERO** Aventura
■ **DISTRIBUIDOR** THQ Nordic ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 29,99 € ■ 18

Pese al tiempo que ha transcurrido desde el lanzamiento original, *Darksiders* sigue siendo una aventura muy sólida, con una atractiva ambientación apocalíptica y con un protagonista, Guerra, muy carismático. Sigue la fórmula de los clásicos *Zelda*, y luce estupendamente gracias a sus coloridos diseños tipo cómic, remasterizados en HD. Eso sí, es la misma versión que apareció en Wii U, sin añadidos, así que si ya la jugaste... ■

NOTA: 84



Chocobo's Mystery Dungeon Every Buddy!

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Switch ■ **GÉNERO** Rol ■ **DISTRIBUIDOR** Square Enix ■ **JUGADORES** 1-2
■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 39,99 € ■ 7

Este spin-off de la saga *Final Fantasy* es una versión remozada y adaptada del juego para Wii y Nintendo DS que, además de mejoras visuales, incluye un cooperativo para dos jugadores, que es de lo mejor del juego. Es una larga aventura que combina zonas clásicas de RPG con mazmorras que se generan aleatoriamente, repletas de enemigos y tareas que realizar y, generalmente, custodiadas por un poderoso jefe final. Aunque resulta entretenido, sobre todo jugando en compañía, los simplones objetivos de las mazmorras hacen que el juego se termine haciendo repetitivo. Aun así, es una grata propuesta, tanto para los neófitos en *Final Fantasy* como para los fieles al universo. ■

NOTA: 72



The Wizards: Enhanced Edition

■ **PLATAFORMAS** PS VR ■ **GÉNERO** Aventura ■ **DISTRIBUIDOR** Carbon Studio ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Castellano (voces en inglés) ■ **PRECIO** 24,99 € ■ 7

Estamos ante la versión mejorada para PS VR de uno de los mejores juegos de realidad virtual lanzados el año pasado para Oculus Rift y HTC Vive. Convertidos en magos, debemos enfrentarnos a mazmorras plagadas de trampas y acertijos, viajes temporales y combates contra criaturas fantásticas, lanzando hechizos que tenemos que ejecutar con movimientos de las manos. El sistema de combate resulta genial con VR: podemos lanzar bolas de fuego, generar un escudo de fuerza o crear un arco de hielo. Además, iremos aprendiendo nuevos hechizos que nos obligarán a realizar movimientos más complejos con las manos (es necesario utilizar PS Move). En definitiva, es una de las experiencias más sólidas que hemos disfrutado en VR. La exploración es muy cómoda e inmersiva, los puzles son ingeniosos y el combate, que no tiene fisuras, resulta emocionante. ■

NOTA: 84



Unravel Two

■ **PLATAFORMAS** Switch ■ **GÉNERO** Plataformas
■ **DISTRIBUIDOR** Electronic Arts ■ **JUGADORES** 1-2
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 29,99 € ■ 7

Hace algo menos de un año, *Unravel Two* llegó a PS4, One y PC, y ahora se estrena en Switch con una versión idéntica, aunque con inferior calidad gráfica. Seguimos controlando a dos adorables personajes de lana, en un desarrollo plataformero repleto de puzles (en los que la física juega un papel importante) y que podemos disfrutar tanto en solitario como en cooperativo. Tiene los mismos siete niveles, los mismos coleccionables, el mismo mundo "central", los desafíos... El resultado es un plataformas muy divertido, que sacrifica parte de su calidad visual a cambio de poder jugar en cualquier sitio. ■

NOTA: 75







Super Dragon Ball Heroes World Mission

CUANDO LOS SAIYANS JUEGAN SUS CARTAS

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Dimps
DISTRIBUIDOR Bandai Namco
JUGADORES 1-6
IDIOMA Castellano (textos) Japonés (voces)
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95€ Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Este juego supone el aterrizaje en España de una de las subsagas de Dragon Ball más queridas en Japón, pero que, por su particular mecánica, no había llegado a nuestro país.

El juego presenta a los diferentes personajes del anime y a los creados para esta serie. Así, podemos ver versiones Xeno, nuevos demonios, una monstruosa transformación para Cell, a Broly en modo Super Saiyan 4... Cualquier variante que se os ocurra. En esencia, se trata de un juego de estrategia por turnos para dos jugadores. Cada jugador tiene siete cartas que puede colocar en el panel, y el ganador se decide teniendo en cuenta muchas variables y las estadísticas de cada personaje. Además, algunas cartas tienen habilidades únicas, que se resuelven a base de minijuegos. Podemos conseguir más de 1.100, y la gracia está en ir cambiado el mazo para descubrir nuevos luchadores y minijuegos. Además, podemos diseñar tarjetas propias, con lo que el potencial es infinito. Su modo Historia os puede "robar" veinte horas, y hay Versus online y un Arcade con veintiún circuitos. Aparte, podemos exportar mazos o diseñar retos. Técnicamente, no pasa de justito, pero es un sueño cumplido para los fans de Dragon Ball que quieran bucear en las vertientes más alocadas del manganime. ■

Por Daniel Quesada @Tycho_fan



OPINIÓN

Quizá no sea el juego de estrategia más complejo del mundo, pero, para los fans de Dragon Ball, supone un verdadero festival coleccionista, capaz de divertir y sorprender durante semanas con sus locas combinaciones.

80





CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

PS4 | Xbox One | PC 49,99 € (Pase de temporada)

En "Mal Ancestral", debemos rescatar al Oráculo de las profundidades de la ciudad de Delphi.

Alcatraz / Mal Ancestral

Los poseedores del pase de temporada de *Call of Duty: Black Ops IIII* tienen nuevos contenidos disponibles (primero llegan a PS4) para ampliar su experiencia de juego, ya sea disfrutando de nuevos mapas para el modo competitivo o de una nueva historia para el trepidante cooperativo del modo Zombis.

Tras el lanzamiento de "Confidencial" (7,99 euros) en octubre, a finales de marzo llegó "Mal Ancestral", que permite disfrutar (a los que compraron el pase de temporada) de una nueva aventura de zombis. "Mal Ancestral" recupera a los cuatro protagonistas de la historia de "Caos" (Bruno, Diego, Scarlett y Shaw), que deben hacer frente a nuevas hordas de muertos vivientes en una ciudad subterránea griega. Como es característico de este modo de juego, no sólo deberemos ser hábiles acabando con zombis y demás criaturas, sino que también deberemos resolver puzles y cooperar con nuestros compañeros para escapar de una enorme caverna, en la que nos las veremos con diversos enemigos mitológicos.

Cambiando de tercio, en diciembre ya se lazó el mapa "Operación Zero Absoluto" dentro del pase de temporada, y ahora le toca el turno a "Alcatraz", una nueva localización para disfrutar del modo Blackout, el battle royale de *CoD*. Este mapa es una isla cubierta por la niebla, en la que podemos disfrutar de una amplia variedad de escenarios, que conducen a una gran celda en lo alto de una colina. El nuevo mapa obligará a los jugadores a desarrollar nuevas estrategias, tanto en las zonas donde priman los combates a corta distancia como en los tiroteos de largo alcance. Como sabéis, el objetivo es ser el último en quedar en pie.

VALORACIÓN: Los apasionados del shooter de Activision que compraron el pase de temporada tienen contenido de sobra para estar entretenidos durante varios meses.

BATTLEFIELD V

Firestorm

PS4 | Xbox One | PC Gratis



Tal y como prometieron, Electronic Arts y DICE están ampliando de manera gratuita el contenido de *Battlefield V* y, desde finales de marzo, todos los jugadores de PS4, Xbox One y PC ya pueden disfrutar de Firestorm, el nuevo modo battle royale diseñado para su shooter bélico. Así, este modo mantiene las señas de identidad de la saga, como los combates por tierra, mar y aire pilotando todo tipo de vehículos (un tractor incluido) y los escenarios destructibles. Todo ello, en el mayor mapa creado hasta la fecha para la franquicia. Esta localización, Halvoy, nos lleva desde las montañas nevadas hasta la orilla del mar. Además, podemos jugar en solitario o junto a un escuadrón, en despiadadas batallas por la supervivencia entre 64 jugadores.

VALORACIÓN: Un battle royale que cuenta con los mejores valores de la saga *Battlefield* y que no ofrece dos partidas iguales. Dale una oportunidad.







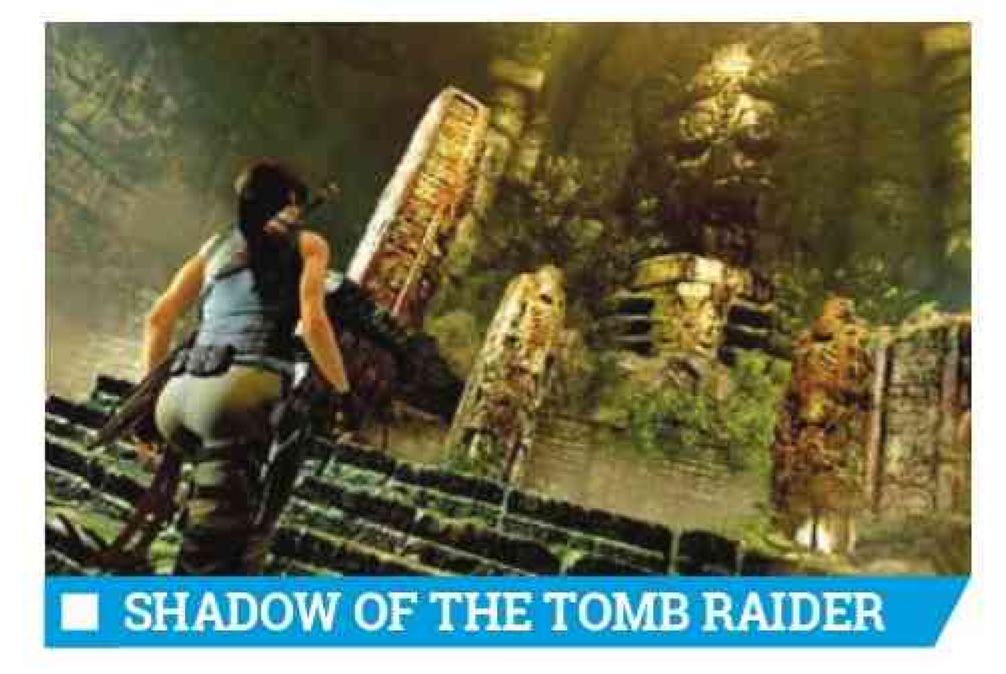
■ DEVIL MAY CRY 5

Palacio sangriento

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis

Si ya has dado matarile a los demonios (en dificultad Humano o Cazademonios), gracias a esta actualización podrás disfrutar de este clásico modo de supervivencia, que te enfrenta a hordas de enemigos y jefes finales, mientras compites a contrarreloj. Un reto que pondrá a prueba tus habilidades como Dante, Nero o V.

VALORACIÓN: Una actualización que agradecerán los que hayan completado el juego.



■ SHADOW OF THE TOMB RAIDER

El Gran Caimán

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 4,99 €

Además de una nueva historia, este DLC añade una nueva tumba de desafío, con poderosas recompensas, un traje de piel de reptil, una escopeta con silenciador y la habilidad de crear munición incendiaria para escopeta. Y todas las tumbas de la campaña se pueden jugar en Reto de puntuación y Contrarreloj.

VALORACIÓN: Una expansión de la historia y nuevos desafíos que gustarán a los fans.



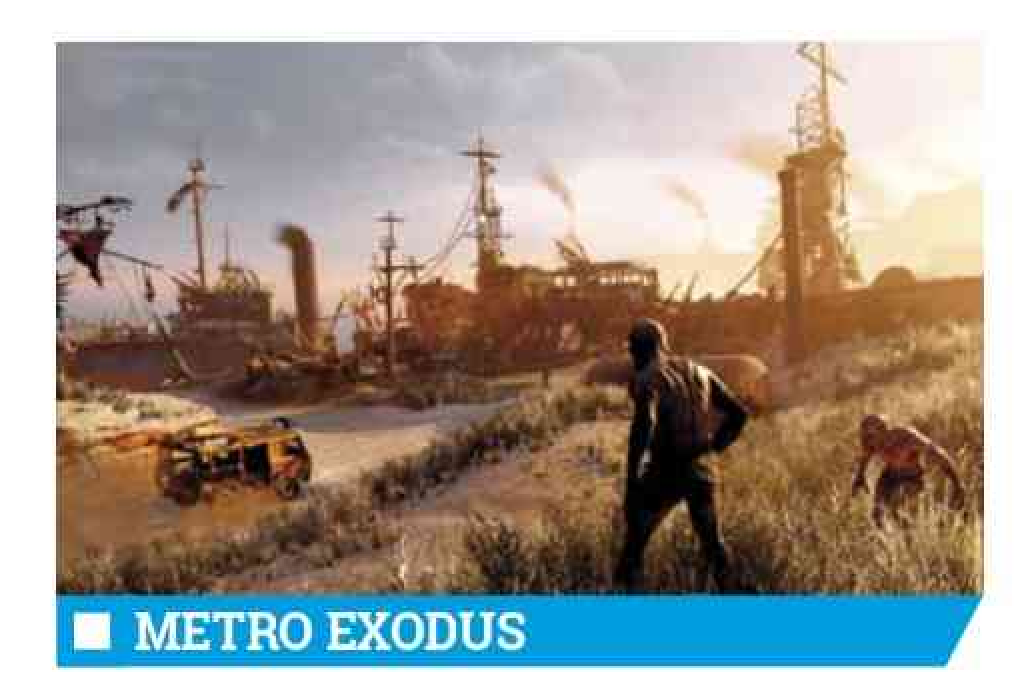
■ RED DEAD REDEMPTION II

Entrega explosiva

■ PS4 | Xbox One ■ Gratis

A la espera de la gran actualización de finales de primavera, Rockstar no deja de añadir contenido, como las carreras con objetivos o dos nuevos modos de enfrentamiento: Entrega explosiva (destruir la base rival con explosivos) y Explolio (equipos de hasta 16 luchan por capturar suministros y llevarlos a sus bases).

VALORACIÓN: El modo online de *Red Dead Redemption II* cada vez pinta mejor. Atentos.



■ METRO EXODUS

Actualización Comando

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis

Una completísima actualización que incluye desde un modo Nueva Partida+ (que permite ajustar un montón de variables y coger cintas especiales con detalles del desarrollo) a numerosas mejoras (como soporte para teclado y ratón en Xbox One) y la solución a muchos problemas reportados por los jugadores.

VALORACIÓN: Aunque no amplía la experiencia, aporta nuevas formas de jugar.



■ PES 2019

Data Pack 5.0

■ PS4 | Xbox one | PC ■ Gratis

El simulador de Konami no deja de actualizarse, para tratar de mantener la fidelidad en todos los aspectos. Este pack incluye la actualización de más de 60 caras y mejoras en otras tantas (como las de Luis Suárez o Rakitic), y también actualiza las equipaciones, así como varias miniaturas de jugadores.

VALORACIÓN: Konami no quiere perder comba y actualiza varios aspectos gráficos.



■ THE DIVISION 2

Tidal Basin

■ PS4 | Xbox one | PC ■ Gratis

Esta primera actualización postlanzamiento forma parte de "Invasión: Batalla por D.C." y, además de una nueva fortaleza de los Colmillos negros, añade "Operación Horas Oscuras", la primera raid para ocho jugadores, una especialización nueva, armas exóticas, conjuntos y un nuevo mapa PVP, Fort McNair.

VALORACIÓN: Esta primera actualización da inicio al ambicioso plan de expansiones.

Por Sergio Martín
@replicante64

El Fin de las Sagas Anuales

Los Problemas de las sagas anuales

Las dificultades que entraña lanzar una entrega anual de la saga de turno se han disparado en la actualidad. Son muchos los obstáculos a los que las compañías deben hacer frente: la industria ha cambiado.



SATURACIÓN DE MERCADO

De un tiempo a esta parte, la proliferación de franquicias de carácter anual se ha visto incrementada de manera casi desproporcionada. Y, debido a este hecho, se ha creado una saturación importante en la comunidad de usuarios, la cual ya no ve con buenos ojos invertir año tras año en las mismas sagas que, en muchos casos, apenas evolucionan.



FEROZ COMPETENCIA

Paralelamente al punto anterior, también se ha producido en los últimos años una condensación extraordinaria de títulos triple A en fechas determinadas, como los meses que comprenden la campaña navideña. ¿El resultado? Los usuarios no tienen dinero ni tiempo para tanto juego y, en muchos casos, apuestan por los títulos más novedosos.

ANALIZAMOS EL PORVENIR QUE LES DEPARA A LAS LLAMADAS FRANQUICIAS ANUALES, LAS CUALES DEBEN AFRONTAR UN BUEN NÚMERO DE INCONVENIENTES

Llevan con nosotros desde hace mucho tiempo, incluso décadas en algunos casos. Las sagas anuales se instauraron en nuestra industria hace ya bastantes generaciones y, con el paso de los años, en ciertos casos, se han convertido en un pilar muy importante para algunas compañías... y para el sector en general. Y no exageramos ni un ápice, puesto que, si nos fijamos en las cifras de ventas que franquicias como *Call of Duty*, *Pokémon* o el rey de reyes, *FIFA*, han conseguido alcanzar constantemente, los datos son abrumadores... o lo eran, al menos en cada vez más sagas que han comenzado a perder fuelle y popularidad entre los jugadores.

Muchos condicionantes

Las razones que están conduciendo a que determinadas series anuales estén de capa caída son muy numerosas... y de difícil solución, mucho nos tememos. La primera tiene que ver directamente con la saturación por parte de los usuarios, que, en determinados casos, parecen haberse cansado ya no sólo de ciertas series puntuales, sino de estilos de juego. El mejor ejemplo son los shooters subjetivos online competitivos en su versión más "tradicional" (es decir, sin modo battle royale), que han pasado de ser la reina de la fiesta a tener que conformarse con acaparar un papel importante, pero ya no protagonista en esta industria. Otra losa cada vez más significativa guarda relación con los ciclos de desarrollo y la calidad final que muestran algunas de estas series anuales. Por todos es sabido que, para los títulos de carácter triple A, los tiempos de desarrollo son cada vez más dilatados (y costosos). Bien, pues, en los últimos años, se ha dejado notar la reducción de los niveles de calidad plasmados en las entregas más recientes de algunas franquicias anuales. Basta con echar un vistazo a las puntuaciones otorgadas por la prensa especializada a las ediciones más modernas de dichas series para darse cuenta de esta tendencia. Y no sólo eso, sino que varios de estos juegos han visto mermadas sus prestaciones (supresión de modos de juego individuales, menor cantidad de mapas y demás contenidos, narrativas poco trabajadas, nula evolución técnica...) en relación a lo disfrutado en versiones precedentes. Es decir, se ha terminado por descuidar el producto final con tal de que éste estuviera disponible en las fechas previamente fijadas. »

Los Nuevos FORMATOS

La industria de los videojuegos sigue evolucionando, y prueba de ello son las nuevas formas de jugar que se han planteado muy recientemente.



JUEGOS EN STREAMING

PS Now, Project xCloud, la apuesta de Google llamada Stadia y demás servicios de juego en streaming no es que puedan ser considerados como un rival directo para las sagas anuales... pero no les favorece. Es un formato que posee un número similar de simpatizantes y detractores.



JUEGOS COMO SERVICIO

Este tipo de propuestas sí que supone un inconveniente y una competencia muy directa para las franquicias anuales. En lugar de basar su estrategia en lanzar entregas anuales, estos títulos se mantienen en vigor durante varios años ofreciendo contenido nuevo de manera constante.



INFIDELIDAD DE LOS USUARIOS

Constancia, costumbrismo, hábito... Sea como sea, las franquicias anuales de turno, en muchos casos, se "sustentaban" gracias a la fidelidad que las diferentes comunidades de jugadores mostraban hacia ellas. Sin embargo, durante los últimos años, esta fidelidad se ha ido difuminando, algo que se ha dejado sentir en numerosas series.



CALIDAD GLOBAL

Muchos desarrolladores no se cansan de repetir que cada vez cuesta más crear un título. Bien, pero, entonces, ¿cómo es posible que, en apenas un año, dé tiempo a desarrollar una nueva entrega? La respuesta es simple: en muchos títulos, la base es la misma (como sucede en los juegos deportivos) y, en otros, los resultados son muy mejorables.



JUEGOS FREE-TO-PLAY

Es el problema más importante de todos, y con diferencia. Los juegos de naturaleza free-to-play han copado el mercado y han hecho muchísimo daño a las series anuales. *Apex Legends*, *Fortnite*, *Warframe* y tantos otros han conseguido atraer a millones de jugadores y, lo más importante, mantenerlos fidelizados durante muchísimo tiempo.

Sagas Anuales QUE TODAVÍA AGUANTAN

A pesar de ser lanzadas cada año sin descanso desde tiempos inmemoriales, existen ciertas sagas que siguen gozando del beneplácito del público y venden millones de unidades todos los años.



FIFA

El best seller indiscutible en nuestro país, y con mucha diferencia. Cientos de miles de usuarios se hacen cada año con el simulador de fútbol de EA Sports, independientemente del número de innovaciones y cambios que la entrega de turno integre. El deporte rey goza de un estatus muy poderoso.



NBA 2K

La mejor liga de basket del mundo posee muchos más seguidores que nuestra propia liga, y eso se refleja en las cifras de ventas que constantemente alcanza la saga de 2K Sports. El hecho de no tener ningún rival directo (la serie *NBA Live* está lejos de ser una competencia real) le beneficia muchísimo.



POKÉMON

Las carismáticas mascotas de Game Freak y Nintendo siguen contando con el respaldo incondicional de millones de fans en todo el mundo. Y tiene mucho mérito, porque llevan mucho tiempo en la cima del éxito: ¡desde los tiempos de la venerada Game Boy! Un fenómeno cultural en toda regla.



MARIO PARTY

Aunque no lo parezca, y a muchos se les haya pasado, lo cierto es que esta franquicia puede ser considerada perfectamente como una saga anual, porque es raro el año en que no aparece una entrega nueva para alguna de las consolas de Nintendo. Cada vez que sale al mercado, triunfa... al menos en ventas.



LEGO

Más que anual, la franquicia de TT Games nos obsequia con más de una entrega de diversas licencias cada temporada, lo que la hace, posiblemente, la saga más prolífica de todas las que se encuentran en el mercado actualmente. Y, lejos de perder fuelle, sigue gozando de buena salud y miles de seguidores.



WWE 2K

Otra de las series de 2K Sports que se dejan ver todos los años (a comienzos de otoño, en este caso). Sin llegar a poseer la misma trascendencia y popularidad que su "hermana" *NBA 2K*, al igual que sucede con el simulador de basket, *WWE 2K* se ve muy beneficiada de no tener ningún tipo de competencia.



El Papel DE LOS DLC

Los paquetes de contenido adicional han pasado a tener un protagonismo increíble en los últimos tiempos. En ocasiones, nos permiten disfrutar durante mucho más tiempo de nuestros juegos favoritos, gracias a la adición de nuevos personajes, niveles o modalidades... pero, en otras, actúan, simplemente, como "sacacuartos" injustificables. Como siempre, hay de todo.

» Es un error que la comunidad de jugadores siempre penaliza... y con toda la razón. Y, si estos problemas son importantes ya de por sí, todavía lo son más otros, como, por ejemplo, el auge de los llamados juegos como servicio. En lugar de saturar el mercado con ediciones anuales, este modelo de negocio basa su éxito en la permanente introducción de nuevos contenidos (modos de juego, opciones, mapas, etc.) sobre la base del título principal. El número de juegos que se rigen por esta misma pauta cada vez es más importante y significativo y, además, ha sido muy bien recibido por los usuarios de las diferentes plataformas de juego. Y, precisamente por esto último, va a ser muy difícil revertir dicha tendencia... y más cuando entra en juego el tema económico. ¿A qué nos referimos? Ya lo sabéis: a los juegos free-to-play. Aunque, ciertamente, el porcentaje de "games as a service" de carácter free-to-play no es desmedido, al menos en cuanto a su cuantía, si nos fijamos en la cantidad de seguidores que llegan a alcanzar algunos de los más famosos, como *Fortnite*, *Apex Legends* o *PUBG*, la cosa cambia mucho. En el caso de la obra de Electronic Arts, hace ya unas semanas, se sobrepasó la contundente cifra de 50 millones de jugadores en todo el mundo, con picos de más de 10 millones de usuarios concurrentes. Una auténtica locura.

Conclusiones muy evidentes

Por todo esto que os acabamos de comentar, a lo que se suman otros condicionantes y elementos, como todo lo relacionado con los pases de temporada y DLC en general, la nueva moda de las temporadas asociadas a ciertos títulos y demás aspectos, pensamos que las sagas anuales tienen fecha de caducidad... especialmente las ligadas a eventos deportivos. Ciertamente, nos cuesta mucho visualizar de aquí a unos años la aparición de nuevos *FIFA*,

Sagas Anuales QUE PELIGRAN

Por unos u otros motivos, determinadas franquicias que hasta ahora han presentado un carácter anual pueden verse eliminadas de dicho estatus dentro de poco. ¿Aguantarán el tirón todos estos pesos pesados que os mostramos en este cuadro? Mucho nos tememos que no.



CALL OF DUTY

Uno de los reyes indiscutibles, ya no sólo de los shooters subjetivos, sino de esta industria en general, ha visto cómo su liderazgo y su popularidad han decrecido considerablemente en los últimos dos años. ¿Por qué motivo? Pues por el auge imparable de los juegos battle royale: tan "sencillo" como eso.



BATTLEFIELD / BATTLEFRONT

Tres cuartos de lo mismo es lo que le está sucediendo a las sagas de Electronic Arts y DICE, si bien es cierto que ninguna de ellas alcanzó jamás el mismo tirón que *Call of Duty*. Muchos usuarios que disfrutaban de este tipo de shooters online se han pasado a *PUBG*, *Fortnite* y el último en llegar, *Apex Legends*.



ASSASSIN'S CREED

Los asesinos más conocidos de Ubisoft lo más probable es que tengan que tomarse más descansos. El parón que tuvo la serie entre *Syndicate* y *Origins* sirvió para que la saga ganara otra vez impulso y los usuarios recobraran el interés por ella, pero, desgraciadamente, *Odyssey* no funcionó igual de bien.



JUST DANCE

Otra de las sagas anuales que pasa bajo el radar de muchos usuarios y que ha vivido tiempos mucho mejores. De las cifras de ventas que no hace mucho manejaba esta franquicia a las que cosechó el pasado año dista un abismo, por lo que su continuidad como serie anual puede estar algo comprometida.



FAR CRY

Sin ser una serie anual fija, de un tiempo a esta parte, Ubisoft ha tratado de proporcionar una entrega de dicha franquicia cada temporada... pero, con *New Dawn*, la cosa no ha resultado funcionar como la compañía francesa deseaba. No esperamos disfrutar de una nueva entrega hasta dentro de un tiempo.



FORZA

Entre *Motorsport* y *Horizon*, la serie de velocidad de Microsoft ha estado año tras año proporcionando mucha diversión sobre ruedas. El problema es que parece que el público se ha empachado, por lo que este año, y ya con el cambio generacional en ciernes, seguramente no haya *Forza Motorsport 8*.

NBA 2K, *WWE 2K*, *F1* y demás producciones similares, que, en la mayoría de los casos, se limitan a actualizar las plantillas o equipos, introducir algunas modalidades complementarias inéditas... y poco más. Lo más probable es que acaben asumiendo la "identidad" de juegos como servicio más pronto que tarde, lo cual tampoco es que sea algo necesariamente malo o negativo para la industria, para las compañías o, menos si cabe, para los usuarios. Más justificación pueden tener las sagas tipo *Pokémon*, porque, a fin de cuentas, suelen proporcionar cambios más o menos notorios en su disposición tanto técnica como jugable... aunque eso de editar varias veces el mismo título con ligeros (casi inapreciables) cambios no pensamos que vaya a ser tolerado por el gran público durante mucho más tiempo.

Lo que es innegable es que toda la industria del videojuego está cambiando a marchas forzadas (lleva en evolución unos años), y eso que todavía están en el aire otras posibles "sacudidas", como todo lo que tiene que ver con el juego en streaming (con Google ya metida hasta las orejas en el tema), el cada vez más inminente relevo generacional (al menos en el dúo PlayStation-Xbox) o el nuevo ciclo ligado a la realidad virtual. Se avecinan muchos cambios que, esperemos, sean beneficiosos para todos los que amamos este sector. ■



La Nueva Moda DE LAS TEMPORADAS

Una de las tendencias actuales más destacadas son las denominadas temporadas, un término que se ha acuñado en una gran cantidad de títulos free-to-play que tienen carácter de juego como servicio y que conlleva la implementación de cambios y novedades importantes. Lo que pasa es que, en algunos casos, aparecen varias al año y saturan a los jugadores.

MUCHAS SAGAS ANUALES VAN A DESAPARECER PRÓXIMAMENTE

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

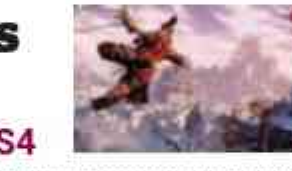
En **España**

Del 1 al 31 de marzo. Datos cedidos por GfK.

Sekiro fue el juego más vendido de marzo, por delante de *Devil May Cry 5* y *The Division 2*. Pese a su hostilidad, el sello de FromSoftware es más popular entre el gran público a cada año que pasa.

JUEGOS

1 **Sekiro: Shadows Die Twice** PS4



2 **Devil May Cry 5** PS4

3 **The Division 2** PS4

4 **FIFA 19** PS4



5 **New Super Mario Bros U Deluxe** Switch

6 **Yoshi's Crafted World** Switch



7 **Mario Kart 8 Deluxe** Switch





8 **Grand Theft Auto V** PS4

9 **Red Dead Redemption II** PS4

10 **Super Smash Bros Ultimate** Switch

PLATAFORMAS

PS4



1. **Sekiro: Shadows Die Twice**
2. Devil May Cry 5
3. The Division 2
4. FIFA 19
5. Grand Theft Auto V
6. Red Dead Redemption II
7. Assassin's Creed Odyssey
8. Kingdom Hearts III
9. Fortnite: Lote de criogenización
10. Resident Evil 2

Xbox One



1. **Devil May Cry 5**
2. Sekiro: Shadows Die Twice
3. The Division 2
4. Red Dead Redemption II
5. Grand Theft Auto V
6. FIFA 19
7. Assassin's Creed Odyssey
8. Far Cry: New Dawn
9. Resident Evil 2
10. Forza Horizon 4

Switch

1. **N.S. Mario Bros U Deluxe**
2. Yoshi's Crafted World
3. Mario Kart 8 Deluxe
4. Super Smash Bros Ultimate
5. Super Mario Party
6. Super Mario Odyssey
7. Zelda: Breath of the Wild
8. FIFA 19
9. Mario + Rabbids: Kingdom B.
10. Pokémon: Let's Go, Pikachu

3DS

1. **Yo-Kai Watch 3**
2. Más Kirby en el reino de los...
3. Animal Crossing: New Leaf
4. Super Mario Maker
5. Super Mario 3D Land

PC

1. **Sekiro: Shadows Die Twice**
2. The Division 2
3. The Division
4. Rainbow Six Siege
5. Los Sims 4

En **otros países**

JAPÓN

Del 1 al 7 de abril. Datos cedidos por Famitsu

El debut de las cartas de *Super Dragon Ball Heroes: World Mission* en el país del sol naciente se saldó con 70.990 unidades vendidas, una cifra relativamente discreta.

1. **Super Dragon Ball Heroes** Switch
2. Yoshi's Crafted World Switch
3. Sekiro: Shadows Die Twice PS4
4. Super Smash Bros Ultimate Switch
5. Minecraft Switch

REINO UNIDO

Del 31 de marzo al 6 de abril. Datos cedidos por GfK

Mientras se acaban de pensar cuándo salen de la Unión Europea, los británicos se han ido este mes en masa a la caótica Washington D.C. en busca de otras desventuras.

1. **The Division 2** PS4-One-PC
2. FIFA 19 PS4-One-Switch-PC
3. Yoshi's Crafted World Switch
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Sekiro: Shadows Die Twice PS4-One-PC

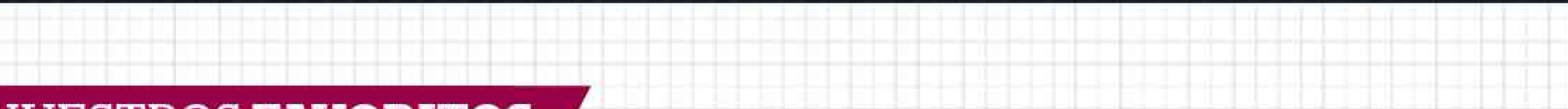


EE.UU.

Del 1 al 28 de febrero. Datos cedidos por NPD

Pese a sus problemas, *Anthem* fue el juego más vendido del mes de febrero en Estados Unidos, por delante de otro título que tampoco salió muy bien parado de las críticas, como fue *Jump Force*.

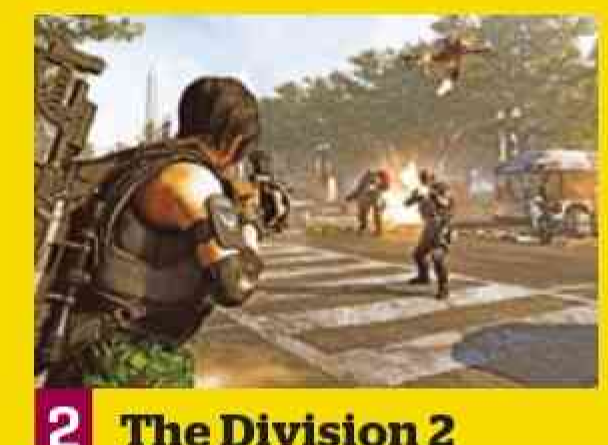
1. **Anthem** PS4-One-PC
2. Jump Force PS4-One-PC
3. Kingdom Hearts III PS4-One
4. Far Cry: New Dawn PS4-One-PC
5. Red Dead Redemption II PS4-One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Sekiro: Shadows Die Twice**
PS4 - Xbox One - PC





2 **The Division 2**
PS4 - Xbox One - PC



3 **Devil May Cry 5**
PS4 - Xbox One - PC



4 **Resident Evil 2**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Red Dead Redemption II**
PS4 - Xbox One

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1 	2	3	4	5
	Sekiro: Shadows Die Twice PS4 - Xbox One - PC	**The Division 2** PS4 - Xbox One - PC	**Yoshi's Crafted World** Switch	**Trials Rising** PS4 - One - Switch - PC	**Dead or Alive 6** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	94 / 100 *"Se comporta como un maestro: es estricto, pero te muestra el camino a seguir"*	91 / 100 *"A priori, parece más de lo mismo, pero lo justo es decir que es mejor de lo mismo"*	92 / 100 *"Un gran plataformas, que nos recuerda que aún no está todo dicho en los desarrollos 2D"*	83 / 100 *"Consigue divertir a lo grande, tanto jugando solo como jugando en compañía de otros"*	77 / 100 *"Es muy accesible, aunque se echan en falta más contenidos y algo de evolución"*
IGN Web líder en Reino Unido	9,5 / 10 *"Un estiloso juego de acción y sigilo basado en la fórmula Souls, pero con entidad propia"*	8,5 / 10 *"Es de lo mejor que se ha visto dentro del género del shooter en mundos compartidos"*	7,8 / 10 *"Un plataformas muy divertido falto de reto, pero que desborda creatividad y encanto"*	7,9 / 10 *"Ofrece algunos de los niveles más guays de la saga y un tutorial más útil que antes"*	7,7 / 10 *"Necesita trabajo en sus opciones online, más escasas que el traje de La Mariposa"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9 / 10 *"La fantasía ninja cobra vida de forma intensa y desafiante en lo último de FromSoftware"*	9 / 10 *"El genial combate, el saqueo y el potente endgame lo elevan a nuevas alturas"*	8,25 / 10 *"Un plataformas divertido, con un estilo artístico encantador y una buena exploración"*	7,25 / 10 *"Con una jugabilidad tan asentada, no hay excusa para no rodearla de algo más"*	6,75 / 10 *"El sistema de lucha es robusto, pero el armazón que lo rodea no le saca partido"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *"FromSoftware lleva su desafiante estilo a la acción y al sigilo para ofrecer algo inolvidable"*	9 / 10 *"Es difícil separarse de su continuo ciclo de tensión, alivio y recompensa"*	8 / 10 *"Sus niveles 2D-3D recompensan la disposición a pararse y mirar alrededor"*	7 / 10 *"Mantiene el estilo desafiante de otras entregas, pero sin arreglar sus fallos"*	7 / 10 *"Pese a algún tropiezo, los combates son fáciles de pillar y tiene personalidad"*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	8 / 10 *"Nunca un juego de puzles basado en las físicas de un vehículo había logrado algo así"*	5 / 10 *"Lo que fue una saga de lucha decente ha derivado en un DoA Extreme con golpes"*
FAMITSU Revista líder en Japón	37 / 40	36 / 40	37 / 40	- / 40	35 / 40
NOTA MEDIA	**92**	**89**	**85**	**77**	**72**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1 
PS4
The Last of Us: Part II
Naughty Dog se está haciendo de rogar, pero este juego promete todo y más.
FECHA Sin confirmar

2 
PS4 - Xbox One - PC
Cyberpunk 2077
Según CD Projekt RED, el desarrollo está en su recta final, así que deberíamos conocer su fecha en el E3.
FECHA Sin confirmar

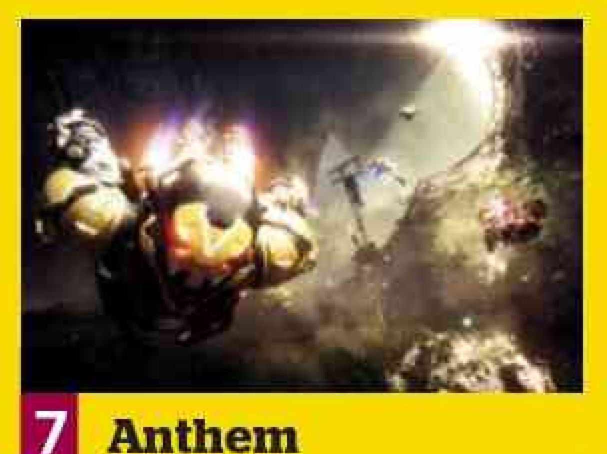
3 
PS4
Death Stranding
Silencio: es lo que hay alrededor de la nueva locura de Hideo Kojima, que seguimos sin saber de qué va.
FECHA Sin confirmar

4 
PS4
Final Fantasy VII
Square Enix acaba de anunciar que Naoki Hamaguchi codirigirá este remake junto a Tetsuya Nomura.
FECHA Sin confirmar

5 
PS4 - Xbox One - Switch
Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Este remake del clásico de PSX incluirá también contenidos de *Crash Nitro Kart*.
FECHA 21 de junio

*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*


6 Metro Exodus
PS4 - Xbox One - PC


7 Anthem
PS4 - Xbox One - PC



8 Tetris 99
Switch


9 Red Dead Redemption
PS3 - Xbox 360 - PC



10 Sonic Mania
PS4 - Xbox One - Switch - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

GORE

Si alguien quiere ganarse una etiqueta de PEGI +18 "gran reserva", la mejor forma de garantizársela es preparar un cóctel macabro en que la sangre sea el ingrediente principal. No apto para estómagos sensibles.



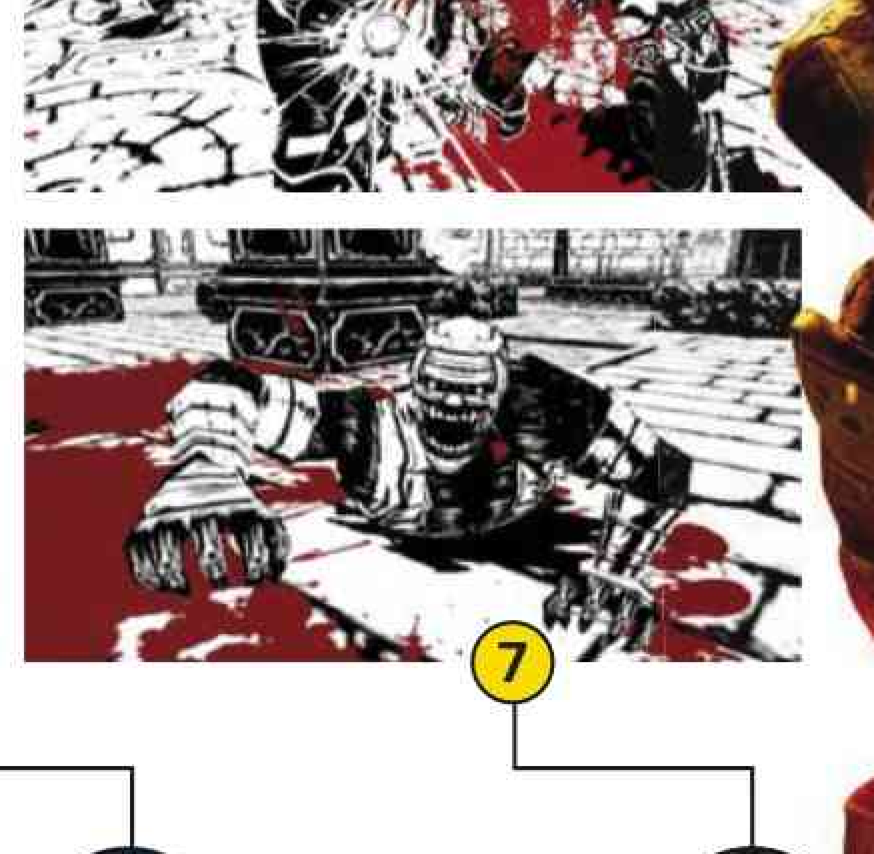
10



8



9





7



6

10

Postal 2

Hay sagas gore mucho mejores (*Splatterhouse, No More Heroes*, etc.), pero este juego de culto, por su demencial y violento estilo, no podía faltar. El protagonista era un chalado que, a lo largo de cinco días, debía seguir rutinas... o liarla parda en su vecindario, ya fuera atacando a los transeúntes, orinando, abatiendo talibanes, propiciando estampidas de elefantes...

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Whiptail Interactive
- **AÑO** 2003

9

Soldier of Fortune II

Otro shooter subjetivo que tampoco era ninguna maravilla "en global", pero que sabía hacer del gore su virtud. Formábamos parte de un equipo antiterrorista, de modo que había un sistema de heridas que tenía en cuenta el lugar de impacto de cada bala para reventarlo: tripas, cerebro, extremidades...

- **CONSOLA** Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 143** 74

8

Hotline Miami

Además de ser un fenómeno de la escena indie, es uno de los mejores shooters con joysticks duales que se han hecho nunca. Con una colorida ambientación a lo "Corrupción en Miami", sólo que con máscaras de animales, había que liarse a tiros desde una perspectiva cenital, lo que convertía los escenarios en piscinas de roja sangre.

- **CONSOLA** PS4 - PS3 - Vita - PC
- **COMPAÑÍA** Devolver Digital
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 264** 84

7

MadWorld

Algo ninguneada, la ópera prima de Platinum Games fue un hack and slash realmente original. El protagonista era Jack, una mole armada con una sierra mecánica, que participaba en un programa de televisión en el que había aniquilar a los otros concursantes. Era en blanco y negro... salvo por la sangre, que lo salpicaba todo de rojo.

- **CONSOLA** Wii
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 211** 90

6

Gears of War

Epic Games no sólo sentó las bases de los shooters en tercera persona con coberturas: también planteó una estética violenta de la que el Lancer, un híbrido entre rifle y motosierra, fue su máximo exponente. Desmembrar locust con ella (o con la escopeta Gnasher o el arco explosivo) era una auténtica delicia del gore.

- **PLATAFORMA** Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 183** 94











5

Doom

Este reseteo de la mítica saga de id Software es uno de los mejores shooters de esta generación. Su frenética jugabilidad, que premiaba el "baile cuerpo a cuerpo", daba pie a unas escabechinas de demonios únicas, en las que lo mismo podíamos tirar de una sierra mecánica que de una potentísima escopeta.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Bethesda
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 299** 90

4

Dead Space

Recientemente, *Resident Evil 2* nos ha dejado turulatos con sus desmembramientos, pero el survival horror de Visceral Games lo hizo antes con sus necromorfos, cadáveres andantes y deformados a los que el bueno de Isaac Clarke podía destrozar con sus armas de plasma. La opresiva y ensangrentada nave USG Ishimura hacía el resto.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 206** 94

3

God of War III

Kratos, dios de la guerra, ya nos había demostrado en PS2 de lo que era capaz y, en este cierre de su venganza contra los dioses del Olimpo, fue un paso más allá, gracias a la potencia de PS3. Las Espadas del Caos, acompañadas por unas sangrientas ejecuciones mediante quick time events, no dejaron títere con cabeza.

- **PLATAFORMA** PS3 - PS4
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 223** 95

2

Manhunt

No es el mejor juego de Rockstar, pero sí el más violento y crudo, lo cual es mucho decir. No en vano, nos convertía en protagonistas de una película snuff, de modo que debíamos evitar ser cazados por otros asesinos... y acabar con sus vidas. Había peleas cuerpo a cuerpo, pero la gracia estaba en tirar de sigilo para acometer ejecuciones inenarrables.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC - PS4
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 148** 88

1

Mortal Kombat X

Veintisiete años lleva la saga *Mortal Kombat* enarbolando la bandera del gore. A la espera de la nueva entrega, que debería quitarle el puesto, la décima es la más salvaje que ha habido hasta la fecha, gracias al apartado técnico, que nos dejó unos fatalities ridículamente sangrientos. La etiqueta/numeración de "X" se la tenía más que merecida.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Warner Bros
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 286** 90 

LYN

30º ANIVERSARIO DE UNA PORTÁTIL INCOMPRENDIDA

La historia del videojuego ha demostrado que tener el mejor hardware o el más puntero no basta para triunfar. Ésa fue, por desgracia, la historia de Atari Lynx...

Las palabras de Dave Needle, una de las mentes tras el diseño y la creación de Atari Lynx, resumen, de forma magistral, el proceso de creación y el fracaso de esta mítica consola, una portátil adelantada a su tiempo, tanto en tecnología como en concepto. "Estoy muy orgulloso de Lynx. Siempre lo he estado y siempre lo estaré. Es una cuestión de orgullo, de que nadie ha creado nada mejor en doce años. Todo lo que Lynx necesitaba era un precio reducido y un gran catálogo de software. Y la culpa, en ambos casos, recae sobre Atari". Es un drama recurrente, que, como la propia historia, se repite de forma cíclica y que nos viene a recordar una lección vital en el mundo del videojuego: no siempre lo mejor triunfa, no siempre la tecnología más puntera es la que conecta con la gente. Ésta es la historia de Atari Lynx, una de las mejores y más avanzadas portátiles de la historia, pero también una de las más incomprendidas...

Una historia digna de Silicon Valley

La génesis de Atari Lynx es digna de una historia de Silicon Valley, como puedan ser la de Apple o la de otras compañías con orígenes humildes. En este caso, los principales padres de Atari Lynx (a saber, Dave Needle, R.J. Mical y David Morse) se conocían de una época anterior en la que trabajaron juntos. En concreto, de la etapa en la que crearon el Amiga 1000 (o A1000), el exitoso ordenador de Commodore con capacidad multimedia. Needle fue el ingeniero responsable de los chips personalizados del Amiga; Mical, del interfaz (entre otras cosas); y Morse era el cofundador de la compañía. Trabajaron juntos hasta, aproximadamente, 1984, año en el que Amiga Corporation se convirtió en una división de Commodore y la gestión de Jack Tramiel acabó por asquear a la gente, que o se iba de la compañía o era despedida. Así, el trío siguió su camino en trabajos muy distintos. Morse, por ejemplo, acabó como manager de software en Epyx, una reputada compañía recordada por sus juegos para ordenadores de 8 bits durante la década de los 80.

Fue en esta época cuando el hijo de Morse le preguntó que por qué no hacían una consola portátil con pantalla a color para poder jugar en cualquier sitio. Así, a la luz de un restaurante, durante una reunión para comer, entre los tres empezaron a garabatear en una servilleta cómo sería el diseño de esa máquina, todavía sin nombre en aquella época. Esa servilleta, igual que el garaje de Steve Jobs, fue el pistoletazo »



Por **Francisco Javier Cabal**

UN EQUIPO GANADOR

Pocas veces un tándem de personas ha creado tanto hardware. Es el caso del fallecido Dave Needle y R.J. Mical, dos ingenieros americanos que no sólo dieron forma a Atari Lynx, sino también a otras máquinas que quizá conoces...

DAVE NEEDLE

Coarquitecto e ingeniero clave en la creación del Amiga 1000 y responsable directo de algunos de sus chips personalizados. También fue decisivo en la creación de Lynx y de 3DO. Falleció el 20 de febrero de 2016, a los 68 años.

ROBERT J. MICAL

Otro pionero, que dio sus primeros pasos creando juegos para Williams Electronics, para después ayudar a crear el Amiga (fue el responsable de su interfaz, entre otras cosas) y también Lynx y Panasonic 3DO.



EPYX Y EL PROYECTO HANDY

A raíz de una petición de su hijo, David Morse, antiguo jefe de Dave Needle y R.J. Mical en Amiga Corp., contactó con ambos para proponerles el diseño de una máquina de juegos portátil. Ambos aceptaron y fueron contratados en Epyx como parte del equipo de diseño. Su trabajo en el proyecto Handy comenzó en 1986 y finalizó en 1987... aunque no se empezó a producir de inmediato. Las dificultades económicas llegaron a Epyx, que intentó vender la Handy a otro fabricante. Ni Nintendo ni Sega, con sus propias portátiles en marcha, se interesaron en ella, pero hubo más suerte con Atari. El trato fijó que la producción del hardware era cosa de Atari; del software se encargaba Epyx... utilizando Amiga, el ordenador del archienemigo de Atari, Commodore. El cierre de Epyx en 1989 acabó dejando sola a Atari con el proyecto.

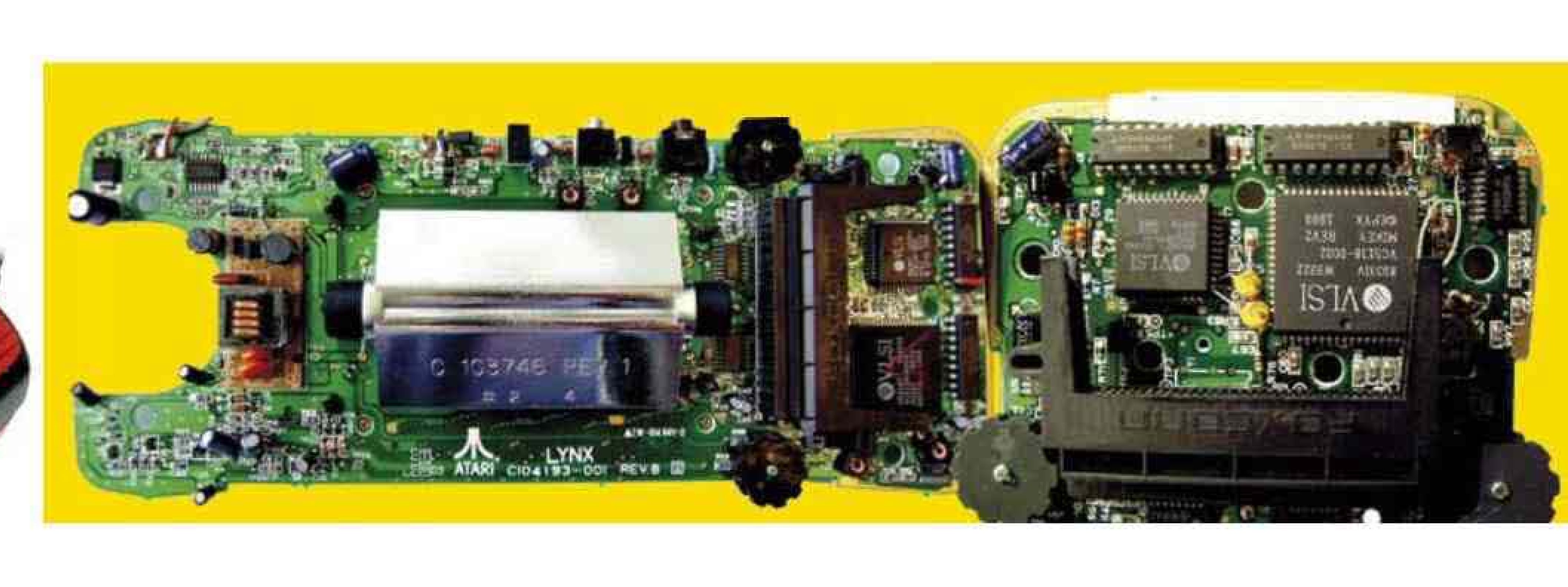
» de salida para que el proyecto se pusiera en marcha. Fue cosa de Morse convencer a la empresa en la que trabajaba, por entonces la boyante Epyx, para financiar el proyecto y crear la máquina. Se le dio luz verde y consiguió que Epyx contratara en plantilla tanto a Dave Needle como a R.J. Mical, quienes, además, contaban con el respaldo de un amplio equipo de hardware y software en Epyx.

El trabajo en Handy, como acabaría llamándose el proyecto (nombre al que, por cierto, no recuerdan cómo se llegó... más allá de lo creativo que se era en aquella época con los nombres), comenzó en 1986, y terminó en 1987. Durante su creación, se probaron numerosas cosas, e incluso hubo voces críticas que querían que fuera monocroma... algo que Needle tenía claro que no podía ser. Si querían crear una máquina increíble, no podían hacer concesiones... y la pantalla era una de esas cosas irrenunciables.

Adelantada a su tiempo

Ésas son las palabras que siempre resuenan, o que casi siempre se cuelan, cuando se habla de Handy. Como en el caso de Amiga, se crearon chips con funciones específicas, los llamados "Mikey" y "Suzy", encargados de gestionar la CPU y el proceso gráfico de la consola, respectivamente. Entre muchas de sus virtudes, gracias a la habilidad de Needle, fueron pioneros a la hora de rotar sprites y deformarlos... algo que, mucho tiempo después y sólo en parte, Super Nintendo replicó con su modo 7. Tampoco era nada desdeñable su paleta de color, de 4.096 tonos, los mismos que el Amiga. Suzy también hacía las veces de Blitter, un chip de coproceso, que, además, tenía funciones como la detección de colisiones de todos los elementos de pantalla o controlar el scroll de los fondos multicapa. Eran funciones y logros impensables para la época. ¿El problema? Algunos componentes, como la pantalla, no eran baratos, y su consumo de energía era bastante alto. La pantalla monocroma siempre estuvo en boca del sector más crítico dentro de Epyx...

Así llegamos a 1987. Con el proyecto prácticamente terminado, el panorama dentro de Epyx había cambiado, y la bonanza con las ventas de juegos de 8 bits se había reducido considerablemente. Para Epyx, no era factible fabricar la consola y comercializarla. Fue entonces cuando se abrió la posibilidad de encontrar un compañero de aventuras, un socio que se encargara de la fabricación de la consola, mientras que Epyx se encargaría del software. Y no servía un socio cualquiera: por eso, empezaron con Nintendo. Gracias a Henk Rogers, el empresario y emprendedor que logró asegurar los derechos de *Tetris*, consiguieron cerrar una cita en las oficinas



SU TAMAÑO, SU ALTO PRECIO Y SU CONSUMO ELÉCTRICO, UNIDOS AL BAJO APOYO DE LAS THIRD PARTIES, CONDENARON AL FRACASO A LYNX

de Japón, donde, al menos, les escucharían. El discurso para vender la consola fue bastante agresivo y, según alguno de los testigos, no gustó en exceso en Nintendo... hasta el punto de que pidieron que se fueran de allí. Henk intercedió y, en un clima un tanto tenso, los responsables de Nintendo les pidieron que esperaran en la sala. A los pocos minutos, volvieron con dos sospechosas cajas de cartón que, en su interior, guardaban sendos prototipos de Game Boy y un Cable Link para mostrarles su capacidad multijugador. Fueron las primeras personas de fuera de la compañía que pudieron ver la portátil de Nintendo mucho antes de su lanzamiento.

El monocromo jarro de agua fría

Tras la demostración, un gélido jarro de agua fría cayó sobre la comitiva de Epyx desplazada a Japón. Su principal baza acababa de esfumarse, porque ya tenían su propio proyecto. Tantearon otras opciones, como Sega, que tampoco se mostró interesada... aunque el propio Needle afirmó antes de fallecer que, claramente, les fusilaron parte de sus ideas y diseños en Game Gear, hasta el punto de que, una vez fuera de Epyx y Handy, le contrataron porque había cosas en su portátil que no funcionaban correctamente, como el color en la pantalla. Quien finalmente sí vio una oportunidad de volver a la industria del videojue- »

MIKEY Y SUZY
EL CORAZÓN DE ATARI LYNX

Mikey era la CPU de Lynx y, entre otras cosas, controlaba el color en pantalla (hasta 4.092 colores), muy superior al de Game Gear o Turbo Express. Suzy, por su parte, era el procesador gráfico y se ocupaba de rutinas como las colisiones, escalar los sprites, el scroll multidireccional...

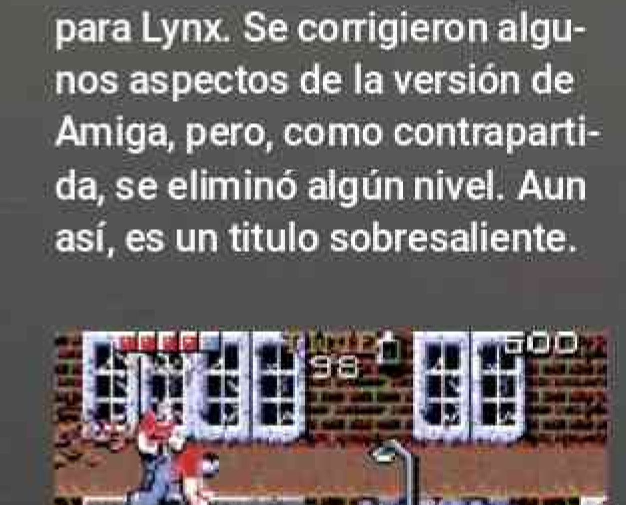
20 MARAVILLAS PORTÁTILES DE LA ÉPOCA

Durante la vida comercial de Atari Lynx, se lanzaron un total de 73 juegos en cartucho, alguno más autoeditado tras dar a la consola por finiquitada. Éstos son los mejores.

ROAD BLASTER
¿Qué decir del clásico de la conducción arcade de Atari? Pues que este port portátil consiguió capturar su velocidad, sus mecánicas... Todo. Lo único que variaba ligeramente era el control, pero verlo en una portátil en 1990 era increíble.

TOKI
El inolvidable plataformas tuvo una de sus primeras versiones portátiles en Lynx. Otra gran conversión que, aunque se movía algo más lenta y era menos vistosa que la coin op, era y es uno de los mejores plataformas del sistema.

SHADOW OF THE BEAST
La inolvidable aventura de Reflections también tuvo su port para Lynx. Se corrigieron algunos aspectos de la versión de Amiga, pero, como contrapartida, se eliminó algún nivel. Aun así, es un titulo sobresaliente.



TODD'S ADVENTURES IN SLIME WORLD
Conversión directa de un titulo nacido en Mega Drive, este plataformas de acción y exploración proponía atravesar siete laberintos rodeados de peligros y baba. Uno de los juegos más laureados de Lynx.

BLUE LIGHTNING
Programado por Epyx y diseñado por el mismísimo Robert J. Mical, este simulador de vuelo, inspirado en *After Burner*, es uno de los títulos más emblemáticos y que mejor aprovecharon las capacidades técnicas de Atari Lynx.

NINJA GAIDEN
Otro clásico de los salones, en esta ocasión de Tecmo, que también dejó una soberbia adaptación a Lynx, a pesar de ciertos recortes de contenido. Sin duda, junto con *Batman Returns*, el mejor beat'em up con scroll lateral del sistema.





SWITCHBLADE II
Otro plataformas que provenía de Amiga, en esta ocasión protagonizado por un hombre con la misión de acabar con una horda mecanizada en cinco niveles. Acción, saltos, jefes finales... Todo, bastante asequible y muy bien puesto en pantalla.

PAPERBOY
Los clásicos de Atari tuvieron un papel central en Lynx, y las desventuras del repartidor de periódicos llegaron a Lynx con una conversión bastante digna y fiel, si bien es cierto que este port resultaba algo más lento que la máquina original.

KLAX
Una de las mejores conversiones, y uno de los juegos que mejor se adaptaron a la filosofía de Lynx. Un puzle, de sobra conocido, que se podía jugar con la pantalla en vertical. Otro imprescindible del catálogo de la portátil.

GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER
Un dungeon crawler que retenía la esencia y diversión de la saga, con decenas de niveles, trampas, enemigos, atajos y llaves. Se podía jugar en cooperativo (hasta cuatro). Eso sí, los cuatro personajes seleccionables eran "telita": un androide, un punky...



DOS MODELOS Y UNA EDICIÓN ESPECIAL

LYNX I

- **DIMENSIONES:** 270 x 98 x 83 mm
- **PANTALLA:** LCD 3,5" Retroiluminada
- **RESOLUCIÓN:** 160 x 102
- **VIDA DE LAS PILAS:** 4-5 horas
- **SONIDO:** 4 canales mono
- **ALTAVOZ:** 50 mm
- **BLOQUEO:** No



LYNX II

- **DIMENSIONES:** 230 x 98 x 48 mm
- **PANTALLA:** LCD 3,5" Retroiluminado opcional
- **RESOLUCIÓN:** 160 x 102
- **VIDA DE LAS PILAS:** 5-6 horas
- **SONIDO:** 4 canales estéreo
- **ALTAVOZ:** 40 mm
- **BLOQUEO:** No

El fracaso en ventas de Lynx, comparado con el éxito de Game Boy, animó a Atari a lanzar una versión revisada que corrigiera algunos de los problemas del modelo original. Así se lanzó Atari Lynx II, una versión ligeramente más pequeña (aunque seguía siendo un buen "ladrillo"), con una pantalla ligeramente superior y, lo más importante, con un consumo inferior de pilas (se conseguía una hora más de autonomía). Entre el resto de mejoras, se incluía sonido estéreo de cuatro canales (que era mono en el primer diseño).



La Edición Marlboro no se puso a la venta, sino que la tabacalera la utilizó como premio en concursos y similares. Se estima que se crearon un total de 50, que, además, llevaban un cartucho de *Marlboro Go*, un juego de motos que no se comercializó.

LA SCENE, AL RESCATE DE ATARI LYNX

Como sucede con otros sistemas, Atari Lynx también ha tenido su propia "scene", o escena de desarrollo, que la ha mantenido viva con todo tipo de trabajos. Algunos nunca se llegaron a terminar, pero otros sí, lo que amplió de forma oficiosa el catálogo de la consola. Entre los proyectos, no faltan demos y ports de algunos juegos conocidos, como *Luchsenstein 3D* (un clon de *Wolfenstein 3D*) o el mismísimo *Pitfall*, sin olvidar clásicos como *Frogger*, *International Karate* y otros tantos. Por supuesto, también ha habido hueco para proyectos nuevos, como el J-RPG *Wyvern Tales*, que, tras ocho años de desarrollo, se lanzó en 2018, copia física incluida. También han trascendido juegos que nunca llegaron a terminarse, como *Alien vs Predator*, de Rebellion (imagen superior de este cuadro). ¿Quién dijo que Lynx estaba muerta?





Como casi todos los sistemas "muertos", Lynx cuenta con una activa comunidad en Atari Age, donde es posible encontrar proyectos de desarrollo, demos y mucho material relacionado con ella.

» go por la puerta grande fue Atari, con quien firmaron el acuerdo, introduciendo cláusulas como que podrían exigir correcciones y bugs en los 60 días posteriores a la recepción del código.... Fue una trampa que utilizaron para demorar los pagos a Epyx, que acabó asfixiada y en bancarrota, y dejando sola a Atari, tanto con el hardware como con los juegos... Eso nos lleva, de nuevo, a la cita de Needle que mencionábamos al principio: la culpa de su fracaso fue, principalmente, de Atari...

Pero las bromas del destino quisieron que Atari pagara por ello. ¿Lo primero? El kit de desarrollo de Atari Lynx corría sobre ordenadores Amiga, lo que obligó a la Atari de Tramiel a comprar ordenadores de su antigua empresa y ahora rival. ¿Más? Que, al haber eliminado de la ecuación a Epyx, estaban solos para atraer a desarrolladores third party y, en cierto modo, no lo lograron por varias razones. La primera, que el marketing no fue lo suficientemente agresivo para llamar la atención de los jugadores. En segundo lugar, el precio. A pesar de que Lynx incluía numerosos accesorios, desde un maletín de transporte al cargador AC, la máquina se puso a la venta por 199 dólares, casi el doble que Game Boy. ¿Y hemos hablado de la escasa duración de las pilas? Juntos, todos estos factores echaron para atrás al gran público... algo que intentaron remediar un año después.

EL FUTURO DE ATARI – ATARI VCS

Atari ha caído y renacido muchas veces. La última, el año pasado. Esta vez, sus negocios tendrán numerosas patas, desde wearables (como una gorra con altavoces) a hardware de videojuegos. Su nueva máquina, VCS (en honor a la primera consola de Atari), tendrá procesador Ryzen, clásicos de Atari, juegos indies de PC... Tendrá una filosofía más abierta.



Atari vio una oportunidad de enderezar el barco lanzando una segunda y mejorada versión, algo más pequeña (uno de los aspectos más criticados), con un consumo de las pilas revisado (se ganaba una hora de autonomía, pero a costa de que todo el sistema se recalentara más), cuya pintura no se desconchaba como en el primer modelo y, lo más importante, a mitad de precio, al prescindir de los extras. En la página contigua, podéis ver las principales diferencias entre ambos sistemas... pero ni siquiera esas mejoras consiguieron bajar unas décimas la fiebre Game Boy, que ya era un fenómeno de masas en todo el mundo. La cosa no pintó mejor en 1991, cuando Sega lanzó Game Gear, que, gracias a sus sagas y licencias, se convirtió en la segunda consola portátil más vendida, poniendo el último clavo en el ataúd de Lynx.

Pionera hasta en funciones

Ante este panorama, Atari decidió no seguir invirtiendo más recursos en Lynx para derivarlos a Jaguar, su siguiente (y última) apuesta como fabricante de hardware en la década de los 90. Así, 1993 fue casi su último año de vida comercial, en el que recibió juegos de manera regular, para, en 1994 y 1995, tener apenas tres lanzamientos comerciales. En total, 74 juegos en cartucho (sin contar los lanzamientos independientes hechos por fans en este milenio), entre los que hay verdaderas joyas y conversiones dignas de elogio para una portátil y un hardware de finales de los 80. Es una consola que hoy sigue sorprendiendo y que deja en el aire muchas preguntas. Porque ¿qué habría sido de Lynx si Epyx la hubiera lanzado en solitario? ¿O si Atari no hubiera asegurado su compra? Como decimos, es una verdadera pena, porque, consumo de baterías aparte, era una consola adelantada a su tiempo. Algunos juegos, como *Klaxx* o *Raiden*, contaban con un modo de pantalla vertical, que nos permitía voltear la consola para jugar. ¿Y hemos mencionado su modo para zurdos? Pulsando un botón, la pantalla giraba 180º y cambiaba los controles para que los zurdos pudieran jugar más cómodamente. Son detalles que, chips aparte, invitan a mirar a Lynx con otros ojos, como la pionera que fue capaz de ofrecer, más de una década antes, ideas e innovaciones con las que otros ni siquiera soñaban. Con esta carta de presentación, ¿quién no podría estar tan orgulloso de su trabajo como Dave Needle? ■





CHIP'S CHALLENGE

Uno de los juegos más recordados del sistema, en parte porque en algunos territorios se regalaba al comprar la consola. Un sencillo puzle que nos invitaba a empujar bloques, evitar enemigos y recoger chips para salir de los niveles.



DRACULA THE UNDEAD

Una de las pocas aventuras point and click de Lynx, en la línea de *Monkey Island*... pero recomendada para mayores de trece años. Eso sí, sin contraseñas ni partidas guardadas, algo incomprensible.



XENOPHOBE

Había que elegir héroe y lanzarse al exterminio alien en bases espaciales. Podías acabar con ellos uno a uno o activar la secuencia de autodestrucción, regresando a tiempo a tu nave de escape. Un juego bien presentado, hasta en el sonido.



RYGAR: LEGENDARY WARRIOR

Otro gran port de recreativa y, para muchos, la mejor versión del juego, por encima de las de NES o Game Gear. Un arcade puro y duro, de acción y plataformeo, con un héroe equipado con un arma única.



BATMAN RETURNS

A caballo entre el arcade, las plataformas y el beat'em up, estamos frente a una de las mayores demostraciones visuales de la consola. Una pequeña maravilla para los ojos que se caracterizaba por una dificultad elevadísima.



CALIFORNIA GAMES

Para muchos, superado por *Alpine Games*, un juego casero editado años después de la muerte de la consola. Pero no deja de ser una recopilación de divertidos minijuegos, cada uno con sus propias mecánicas jugables. Muy entretenido.



DIRTY LARRY: RENEGADE COP

En la línea de *Batman*, un juego repleto de combates, tanto con las manos desnudas como con armas, con unos sprites bastante hermosos (tanto por grandes como por bellos), y con cierto nivel de reto.



RAIDEN

¿Otra conversión arcade? Efectivamente, y, en esta ocasión, de uno de los matamarcianos más recordados de todos los tiempos. El port de Lynx era soberbio: muy suave, con enemigos grandes... aunque tenía un leve scroll lateral.



XYBOTS

Otra notable conversión más, de un juego de tiros en laberintos 3D en los que debíamos despachar a robots, encontrar recursos... Contaba con opción para dos jugadores vía ComLynx. Por desgracia, no tenía guardado ni passwords.



SCRAPYARD DOG

El equivalente a *Mario* en cuanto a plataformas para Lynx. Un juego divertido, con unos gráficos tan brillantes como los de otros juegos de Lynx y que tampoco tenía passwords o saves (al perder todas las vidas, tocaba comenzar desde el principio).

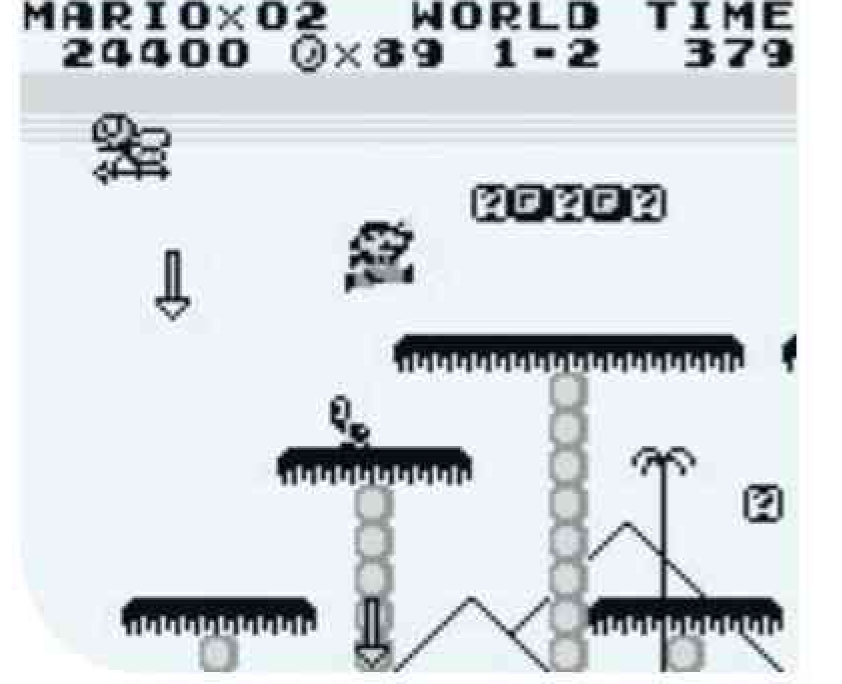
AÑO 1989 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATOS** Game Boy - 3DS

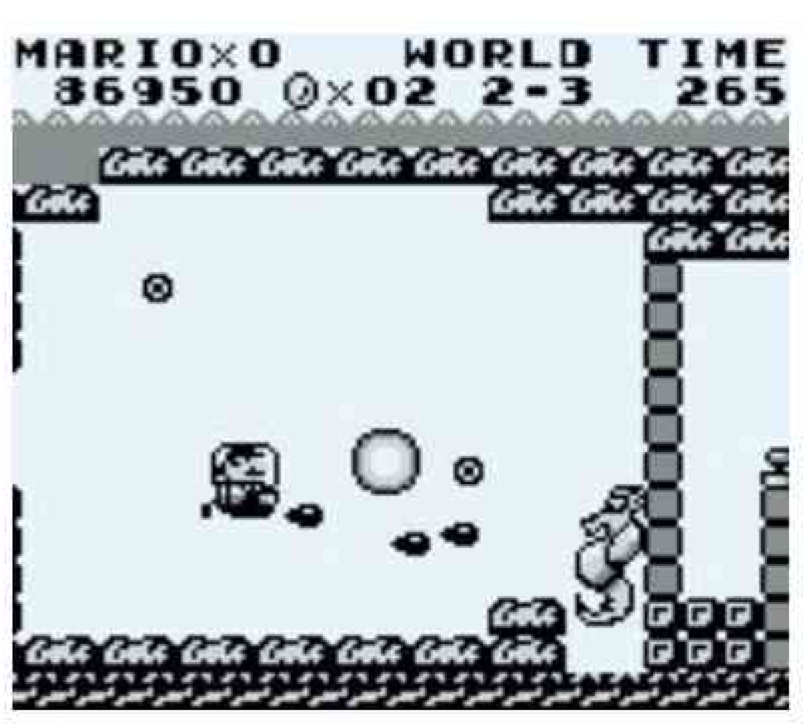
SUPER MARIO LAND

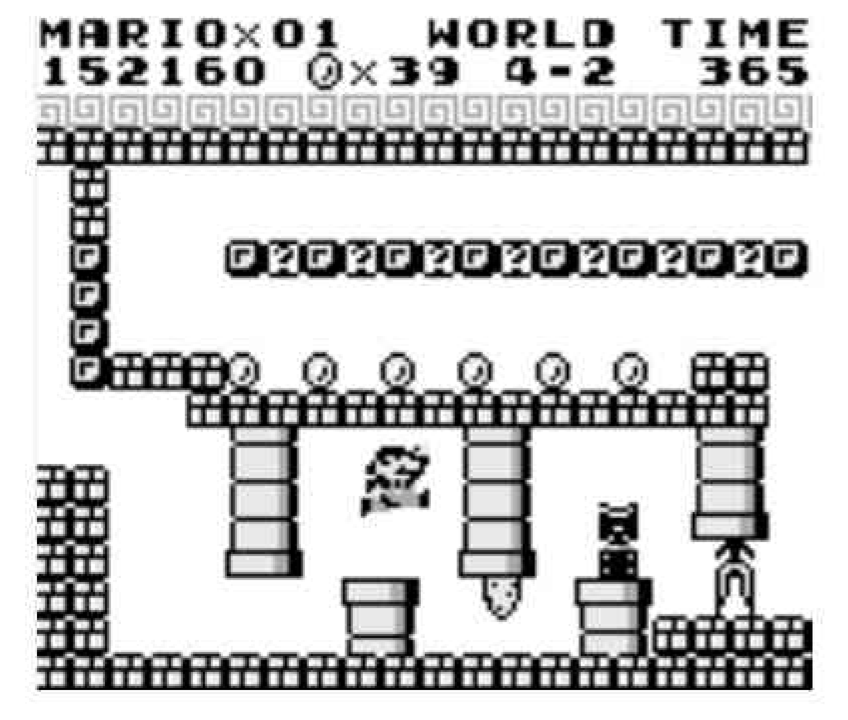
EL DEBUT DEL FONTANERO EN GAME BOY

Parece mentira, pero este mismo abril se han cumplido 30 años del lanzamiento en Japón de la primera aventura de Super Mario para Game Boy. Curiosamente, fue, además, el primer juego del fontanero que no contó con la participación de Shigeru Miyamoto. Las riendas del proyecto las llevaron Gunpei Yokoi (productor) y Satoru Okada (director), el mismo tándem que había creado en su día *Metroid* y *Kid Icarus*. Ambos conocían las posibilidades de la portátil al dedillo, ya que habían sido los máximos responsables de su creación (Yokoi, como responsable del diseño, y Okada, de la ingeniería que encerraba su ya mítica carcasa). La ausencia de Miyamoto explica algunas de las deliciosas rarezas de este plataformas, empezando por la incorporación de dos niveles "matamarcianescos", en los que Mario pilota un submarino y un avión, respectivamente. Esta nueva aventura llevó al fontanero al remoto mundo de Sarasaland, para rescatar a la Princesa Daisy de las garras del malvado alienígena Tatanga. Por delante, nos esperaban doce niveles, repartidos en cuatro mundos, de rabiosa mecánica plataformera (con la excepción de las dos mencionadas fases de disparos). El principal desafío que tuvieron que afrontar Yokoi y Okada fue trasladar la mecánica de los *Mario* a la pequeña pantalla monocroma de Game Boy. Redujeron el tamaño de los sprites, para no sacrificar el tamaño de la zona de juego, e introdujeron algunos cambios. Las flores de fuego nos permitían disparar unas bolas que rebotaban por el escenario y se sustituyó el emblemático mástil de fin de nivel por dos puertas. La más alta era más complicada de alcanzar, pero nos recompensaba con una pantalla de bonus donde podía-

ESTUVO A PUNTO DE FORMAR **PACK CON GB,** HASTA QUE LLEGÓ TETRIS

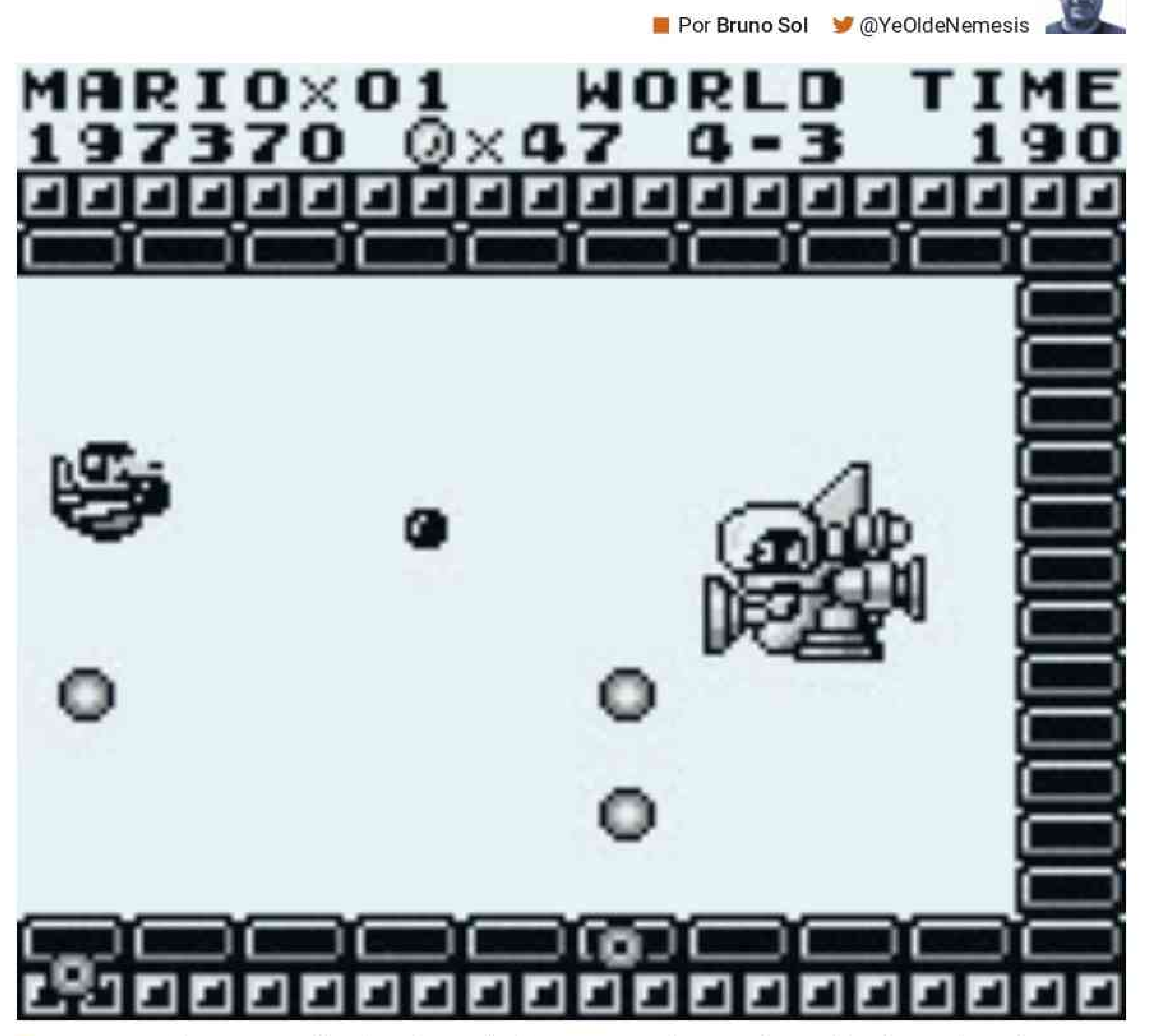








■ Por Bruno Sol @YeOldeNemesis



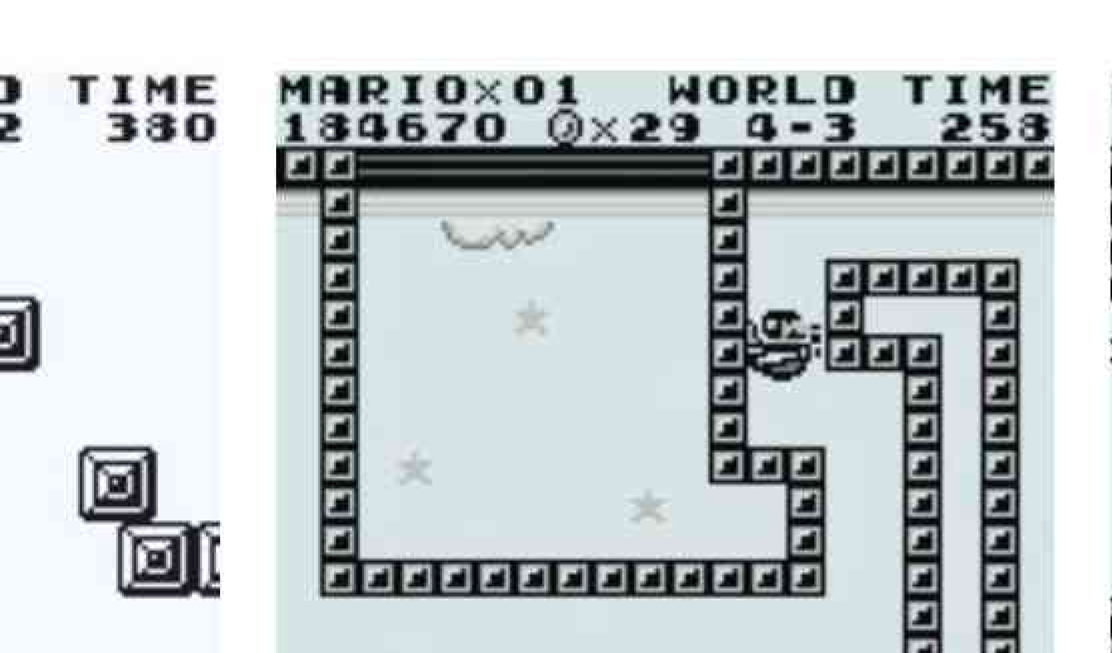
La ausencia de Miyamoto liberó a Yokoi y Okada, quienes incluyeron dos niveles de temática shooter, con Mario pilotando un submarino y un avión. ¡Incluso había una zona inspirada en *Scramble*!

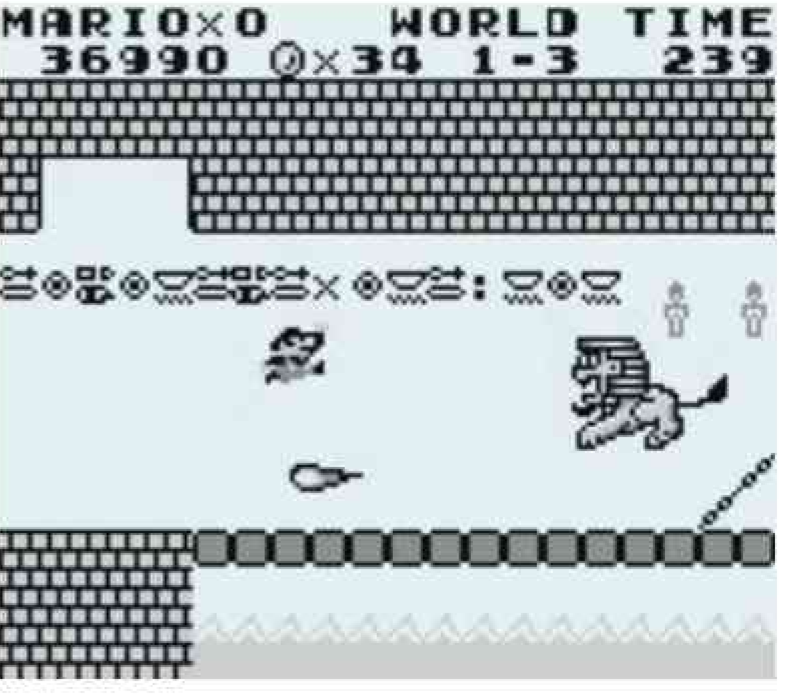
mos ser obsequiados con una planta de fuego y hasta tres vidas. Dada su naturaleza portátil, *Super Mario Land* ofrecía una dificultad algo más relajada que su antecesor de NES, de modo que, al morir, el fontanero reaparecía apenas unos metros atrás. El juego no era demasiado largo, pero tenía una música deliciosa y, qué demonios, a los chavales de la época nos alucinó jugar a un auténtico *Super Mario* en una consola de bolsillo.

Sale *Mario*, entra *Tetris*

Super Mario Land fue un encargo directo de Hiroshi Yamauchi, el mítico CEO de Nintendo, quien quería un juego protagonizado por Mario capaz de reflejar todas las posibilidades de diversión que podía ofrecer Game Boy. El cartucho formó parte de la primera oleada de lanzamientos para la portátil en Japón, pero los planes iniciales de Yamauchi consistían en que el juego acompañara a la consola, en forma de pack para el mercado occidental, como hicieron en su día con *Super Mario Bros* y la NES. Y estuvo a punto de hacerlo realidad, hasta que Minoru Arakawa, yerno de Yamauchi y responsable de Nintendo América, convenció a su suegro de que era mejor incluir de regalo una pequeña maravilla llamada *Tetris*. Fue una jugada maestra con la que Nintendo logró "vender" la Game Boy al público adulto (a los críos ya los tenía ganados).

A pesar de verse "relegado" por el fenómeno *Tetris*, *Super Mario Land* acabó colocando la friolera de 18 millones de unidades en todo el planeta. Aquí no llegaría hasta septiembre de 1990, formando parte del catálogo inicial de la portátil, como ya había sucedido en Japón y Estados Unidos. La popularidad del cartucho fue absoluta, al menos hasta la llegada, en octubre de 1992 (enero de 1993 en Europa), de su secuela, el mucho más vistoso *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins*. ■





ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 3 **AÑO** 1991



SUPER MARIO LAND

GAME BOY

El diminuto Mario

Todos sabíamos que nuestro entrañable Mario no se iba a quedar sin su aventura particular en la pequeña Game Boy. Y nos brinda una vez más, la oportunidad de participar en uno de sus juegos más logrados y divertidos.

La princesita Daisy ha sido raptada de nuevo por el rey Koopa, el tirano Tortugón, y la mantiene recluida, confusa y patidifusa en una de sus frías mazmorras.

El rey, entristecido y cariacontecido ha recurrido, implorante, a Mario, pidiéndole por favor que.... bueno ya os lo podéis imaginar, ¿no?.

Y allí está Mario, de nuevo, cara a cara con el peligro y los fastidiosos tortugones. "Cinco larguísimos mundos tendrás que recorrer si a la bella princesa debes socorrer", gritó el malvado Koopa desde lo alto de su más lejana torre.

Haciendo caso omiso del vocerío acuciante, Mario dirigió su mirada al frente y...

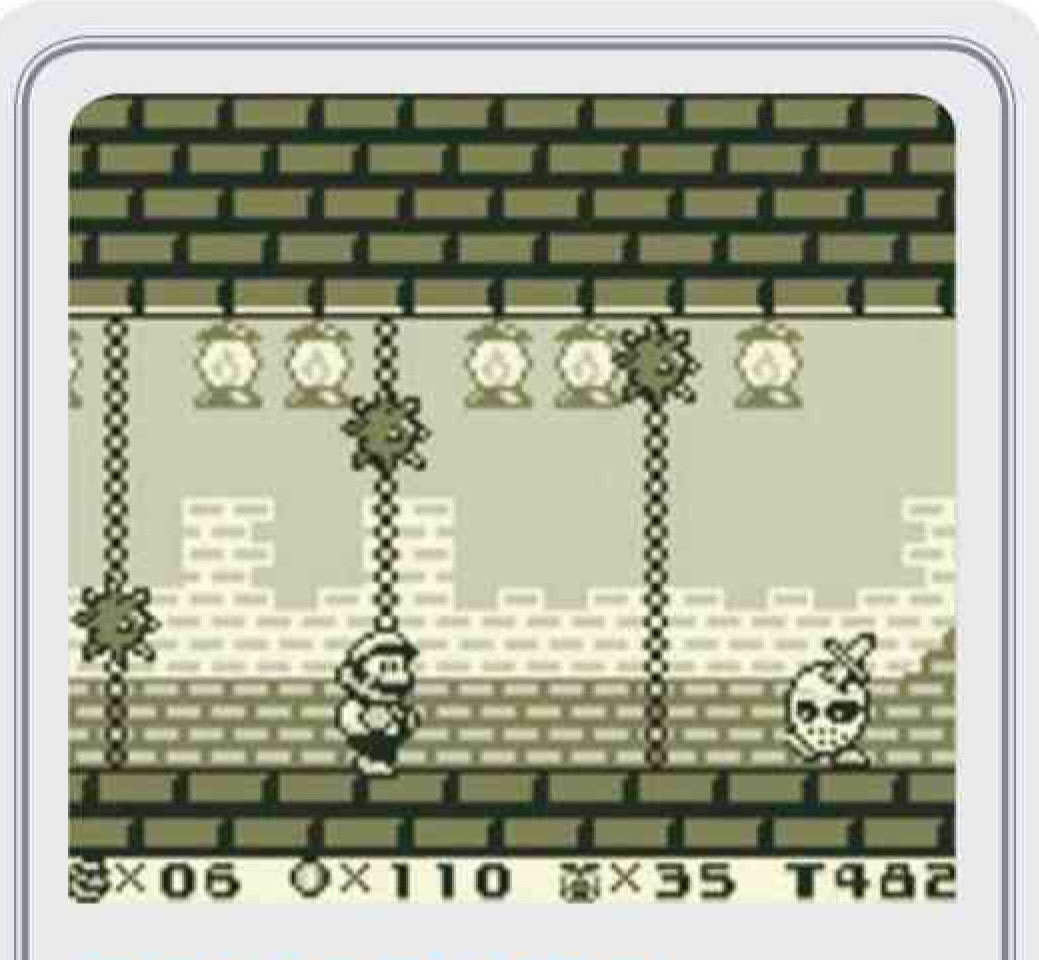
Esta versión del Super Mario Bros para la Game Boy es lo más divertido que hemos tenido oportunidad de jugar en los últimos minutos. Los cinco niveles conforman un mapeado más que considerable y repleto emociones varias, el reino de las tortugas, los calabozos del mal, el propio Egipto, el fondo del mar, y un largo etcétera de diferentes mundos a cual más divertido.

Maxi-mega-hiper juego que nos demuestra lo divertida que puede ser la Game Boy.

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Total 90

91

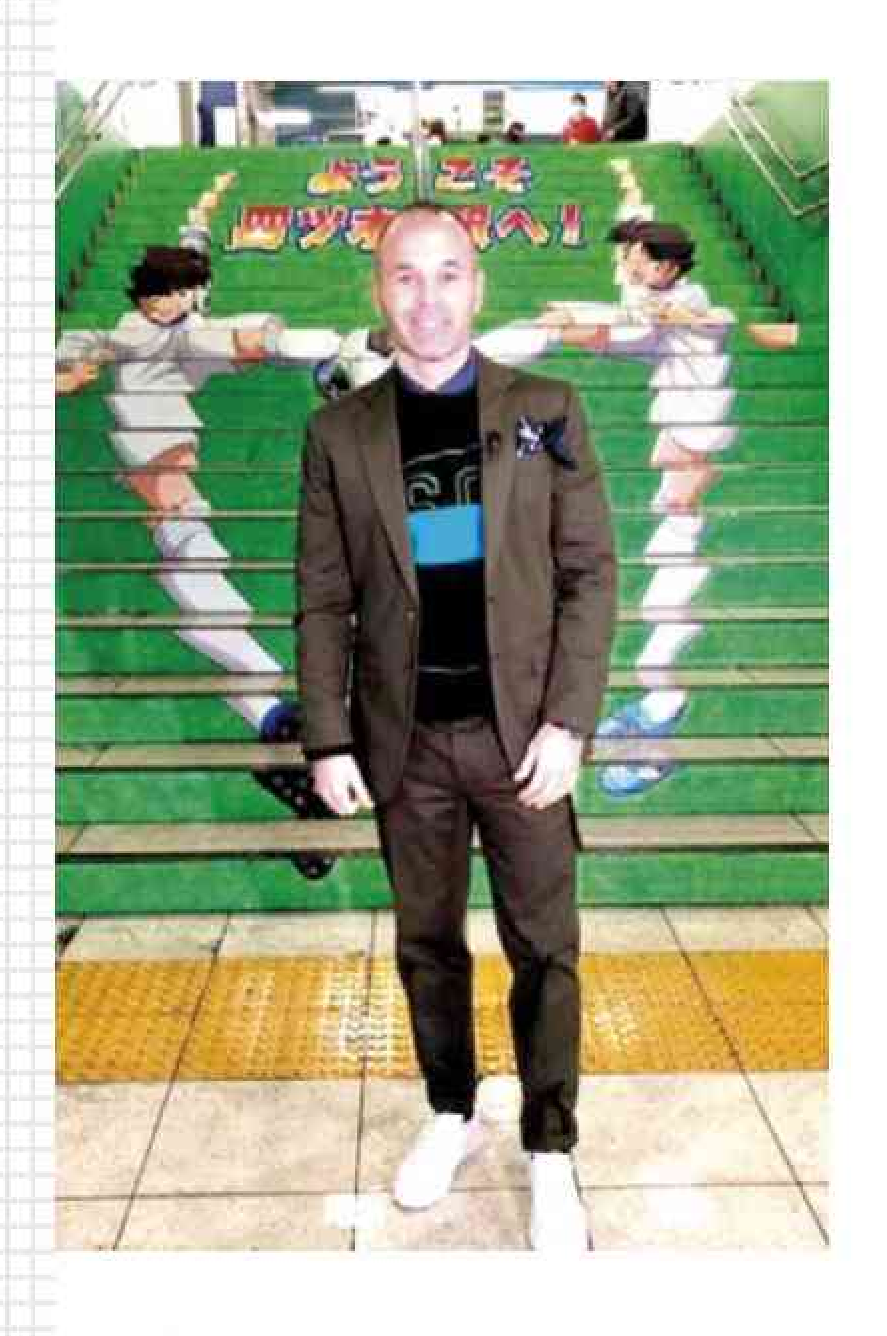
ESTE CARTUCHO YA ERA UN CLÁSICO para cuando apareció analizado en el tercer número de HC, allá por diciembre de 1991. Aunque la review deslizó algunos errores de bulto (en el número de niveles y citando a Koopa, en lugar de Tatanga, como villano de la función), acertó de pleno con la nota global, al otorgarle un 90. Los gráficos fueron juzgados con mayor severidad (un 60), pero hay que tener en cuenta que, para entonces, el juego había envejecido bastante. La frase final de la review era contundente: "Maxi-mega-hiper juego que nos demuestra lo divertida que puede ser la Game Boy".



ECLIPSADO POR SU SUCESOR

Gunpei Yokoi volvió a ejercer de productor en la secuela de *Super Mario Land*, aunque la dirección del proyecto recayó esta vez en Hiroji Kiyotake y Takehiro Hosokawa. Los años de diferencia entre ambos proyectos quedaron reflejados en los gráficos, mucho más espectaculares. En esta ocasión, Nintendo R&D 1 no se preocupó del tamaño de la pantalla y desplegó unos sprites enormes y mucho más detallados que los de la primera entrega. Además, albergó el debut de toda una leyenda: el mismísimo Wario.





Yen te responde

Viviendo aventuras en PlayStation 4

¡Hola, Yen! Encantada de saludarte. Es la primera vez que te escribo. Quería hacerte unas cuantas preguntas, a ver si pudieras responderme. Gracias de antemano.

■ Hace ya años, se dijo que se iba a rodar una película de *Life is Strange*, ¿verdad? ¿Qué ha ocurrido con ella? Espero que siga haciéndose.

Faltaría más: cómo no voy a responderte... ¡Encantado de la vida! A ver si me escribes más, ¿vale? La noticia sobre una película de la aclamada aventura gráfica de Dontnod Entertainment saltó en verano de 2016, cuando Legendary Digital Studios se hizo con los derechos del título, aunque realmente todo apuntaba a que sería una serie, más que una película. Desde entonces, no se ha dicho mucho más. ¿Quizá cuando *LiS 2* esté acabado?

■■ ¿Se ha sabido algo más del juego de Harry Potter del que hablaste hace unos cuantos números?



■ **Harry Potter: Magic Awakened** es el supuesto título del nuevo juego de rol basado en el universo creado por J.K. Rowling. Esperemos que Warner Bros no tarde mucho en dar detalles...

Todavía no se sabe nada oficial de este juego de rol basado en el universo del mago, que se filtró el pasado octubre. Tras la filtración del tráiler, Warner obligó a retirarlo, lo que prácticamente confirma que se trata de un proyecto real. Aunque se rumoreó que podría correr a cargo de Rocksteady, parece que los responsables serían Avalanche Studios, con quien Warner ya trabajó en *Mad Max*. Otras informaciones apuntan que el juego se llamará *Harry Potter: Magic Awakened*, se desarrollará en Hogwarts 180 años del nacimiento de Harry y en él encarnaremos a un alumno de quinto curso de la escuela. De momento, no hay confirmación oficial para ninguno de estos detalles, pero no creemos que Warner tarde en soltar datos. Si te sirve de algo, por aquí hay muchos fans de la saga y están todos ya sin uñas...

■■■ Me encanta la saga *Uncharted*, y me gustaría saber si pronto podría



■ **Life is Strange.** En julio de 2016, se anunció que Legendary Digital Studios y Square Enix estaban trabajando en una película o serie basada en la aventura. No se sabe más.

> *“Vale, no soy yo, es Iniesta, pero los dos estuvimos en la inauguración de la estación de metro de Tokio dedicada a Captain Tsubasa. El mismísimo Yoichi Takahashi le entregó una camiseta del New Team. Yo estoy esperando la mía...”*
>
> **Yen**

? LA PREGUNTA DEL MES

Dos nuevos modelos de Nintendo Switch

■ Hola, Yen. He leído que Nintendo va a sacar dos nuevos modelos de Switch este verano. Ya he conseguido ahorrar para comprarme la consola, así que ¿me espero? ¿Qué modelo me recomendarías de los dos?

Nintendo no ha hecho ningún anuncio oficial, pero la fuente de la filtración, el Wall Street Journal, no puede ser más fiable. Eso sí, aunque no dudo que esos modelos se pondrán a la venta, no tengo muy claro que se vayan a lanzar los dos a la vez y los dos este verano. Yo apostaría a que ese supuesto modelo "mini", sólo portátil, sí que podría salir este verano... Yo esperaría un poquito a ver si se aclaran las cosas y Nintendo suelta prenda, pero puede que hasta el E3 no se diga nada. Tú verás cuánta paciencia tienes... Respecto a cuál recomendarte, difícilmente puedo decantarme por uno u otro, cuando no sé cómo son...

Alejandro García





Uncharted 4 tenía un epílogo que invitaba a pensar en nuevas aventuras. Incluso habría sitio para precuelas, con personajes carismáticos como Sam o Sully.

salir algún otro juego más. ¿Crees que sería posible?
Naughty Dog parece haber dado carpetazo a la saga y, la verdad, no me parece mal. Siempre está bien que estudios tan talentosos se dediquen a desarrollar nuevas IP. Si hubieran seguido con *Jak & Daxter*, nos habríamos quedado sin *Uncharted*... De todos modos, el epílogo de la cuarta entrega dejaba la puerta abierta a una posible continuación, así que no es del todo descartable. Esperemos a ver qué pasa con *The Last of Us: Part II* y en qué se embarca después Naughty Dog. Lo que yo vería más viable sería que otro estudio heredara la licencia, algo que, de hecho, ya sucedió con Bend Studio en PS Vita.

Llevo poco tiempo con la PS4, y todavía estoy descubriendo su catálogo. Tengo que añadir que no soy partidaria del uso de internet. ¿Podrías recomendarme algunos juegos similares a *Uncharted* que no necesiten conexión? Muchas gracias por tu atención. ¡Saludos! :-)
Lo más parecido a *Uncharted* es *Tomb Raider*. De hecho, *Uncharted* se inspiró en el *Tomb Raider* original y, para su reinicio, *Tomb Raider* se inspiró en *Uncharted*. Tienes tres aventuras de Lara Croft en PS4. Si buscas aventuras en tercera persona, con su mezcla de plataformas, acción y puzles, *God of War* te gustará, aunque cambie las armas de fuego por el combate cuerpo a cuerpo. La saga *Assassin's Creed* también te podría encajar, aunque son aventuras en mundo abierto y no tan guionizadas como *Uncharted*. Estoy seguro de que te podría gustar *Horizon: Zero Dawn*, aunque también sea de mundo abierto. Y ojo a *Spider-Man*.

Almudena Ruiz Fernández

La nueva trilogía de Lara Croft es lo más parecido a la saga *Uncharted* que se puede encontrar en PS4. Hay tres juegos: *Tomb Raider, Rise of the Tomb Raider y Shadow of the Tomb Raider*.



LARA CROFT Y NATHAN DRAKE SE INSPIRARON ENTRE SÍ SIN NINGUNA VERGÜENZA: SUS AVENTURAS OFRECEN SENSACIONES SIMILARES

VUESTRA OPINIÓN



Apasionado del formato físico

¡Muy buenas, Yen! Soy un lector, medio cordobés medio suizo, de 35 años, que, a pesar de leeros desde que os descubrió en el número 10, nunca te había escrito. Como, además, al poco de llegar a Madrid para vivir, visité a tus compañeros y no fue necesario que llamaran a seguridad, pensaba que quizás me habría ganado el derecho a que me respondieras un par de preguntas breves.

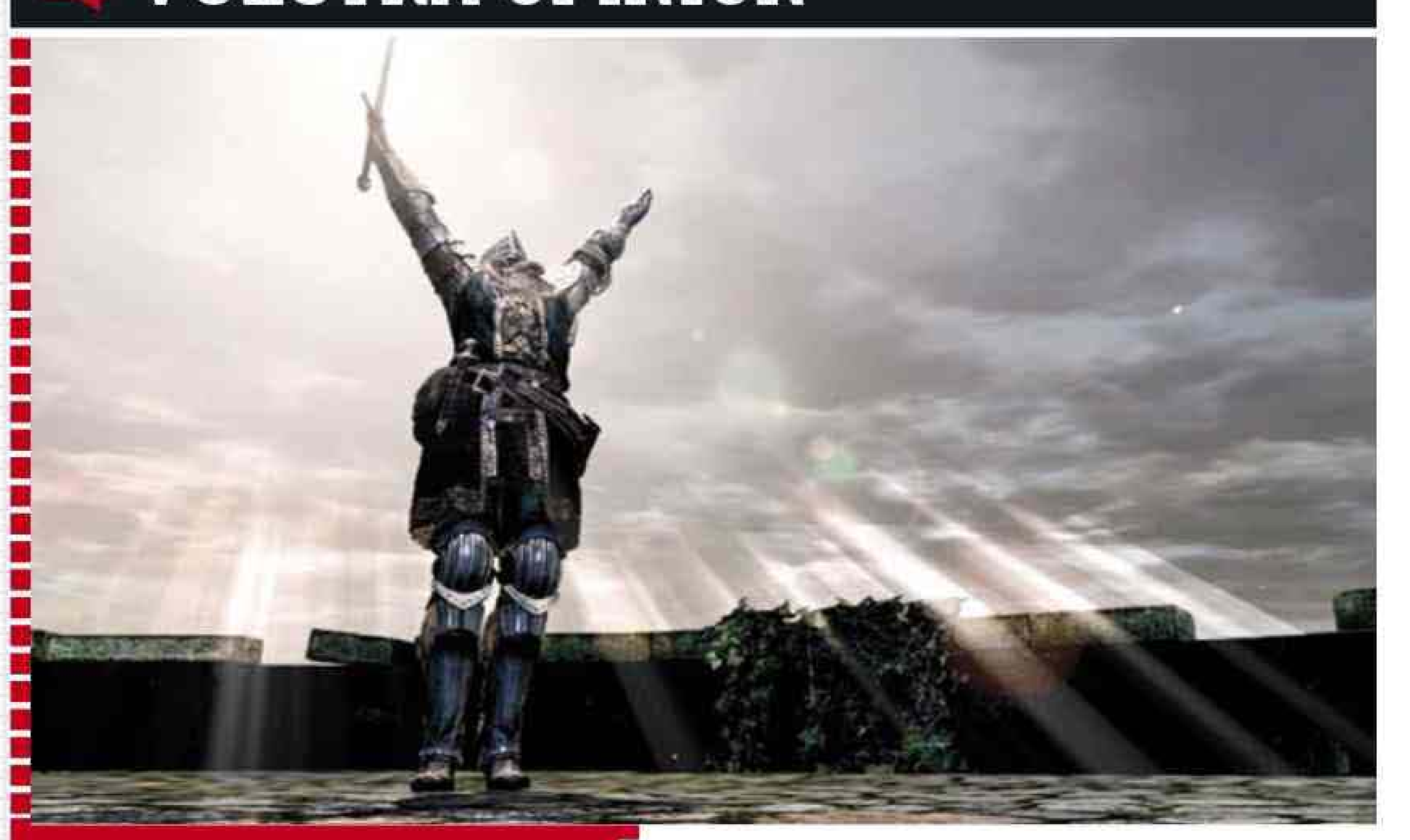
Soy un apasionado del formato físico y, en apenas dieciséis meses de tener la PS4, he adquirido más de 200 juegos en este formato. ¿Hay alguna esperanza de que pueda salir de esta manera en Europa el recopilatorio *Capcom Beat'em up Bundle*? Aunque sea el juego pelado, sin todos los extras que habéis gozado con la edición japonesa (que ya os vale).
Sólo por el tiempo que llevas con nosotros, mereces de sobra que conteste a tus preguntas. Faltaría más. La verdad es que está difícil, Capcom no ha querido distribuir en físico en Europa muchos juegos que sí ha lanzando en otros territorios. Al ser una decisión de la compañía, es difícil saber si algo puede hacerla cambiar de opinión... Sí, los que andamos por tierras japonesas somos unos afortunados, desde luego. »

Futuro probable y deseable

Jaime Valero

Después de leer el reportaje de Bruno Sol sobre la posibilidad de un futuro sin consolas, debo decir que no sólo me parece probable, sino también deseable. La posibilidad de jugar a cualquier juego sin importar la potencia del equipo que tengamos me parece un avance excepcional. Ayudaría mucho a democratizar el acceso a los juegos más punteros. También se acabaría eso de no poder probar ciertos juegos porque sean exclusivos de una consola que no tenemos. Y a todo ello, hay que sumar la comodidad e inmediatez del juego en streaming. Eso no quiere decir que no vaya a echar un poco de menos el modelo tradicional. Recuerdo con cariño los momentos en que me compré o me regalaron las consolas que conforman mi colección, pero también estoy ya un poco harto de tener que desembolsar una buena pasta cada equis tiempo para poder estar al día. Da mucha rabia que, cuando una generación de consolas alcanza su madurez, la corten de cuajo. Y, en cuanto al formato físico, teniendo en cuenta que también colecciono cómics, libros y vinilos, la verdad es que no me sobra el espacio. Con todo, sé que es un futuro que plantea dificultades para llevarlo a cabo, sobre todo en lo que se refiere a la sostenibilidad de la industria, pero espero que no tarden demasiado en resolverse y que este futuro se haga realidad.

VUESTRA OPINIÓN



Un arte, sin discusiones

Miyamoto Mushasi
Estimado Yen, espero sinceramente que todo vaya bien para ti y tu familia. Sólo escribo cuando siento necesidad de hacerlo. Y, ahora, la siento. Después de enamorarme de los videojuegos de nuevo a través de *Bloodborne*, he comenzado a jugar al *Dark Souls* original en mi Xbox One. ¿Cómo describir la sensación de soledad, de nostalgia, de aventura, de belleza decrépita y de verdadero reto que este juego transmite? ¿Cómo lo consigue? Con una ambientación sublime en un medievo indefinido y decadente, unos gráficos maravillosos (¿necesitamos más potencia o más buenas historias magistralmente contadas con respaldo visual más que suficiente en la anterior generación?)... Incluso con los detalles: en el enlace de fuego, apenas el comienzo del juego, luché contra enemigos con los que, al lanzar nuestros ataques al mismo tiempo, chocaban con realismo nuestras armas, hasta que conseguí el momento del parry... y sus cabezas rodaron con realismo con física perfecta por las escaleras de piedra... Si la definición de arte es provocar emociones, el primer *Dark Souls* es arte. Si no lo habéis hecho, jugadlo, por favor.

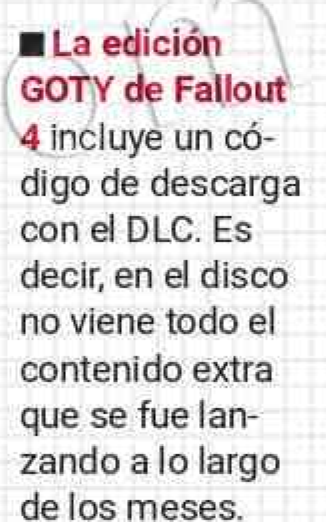
YEN
No hay duda de que hay juegos capaces de provocar en nosotros emociones tan intensas como las de cualquier otra obra artística. No es obligatorio que nos emocionemos todos con los mismos juegos... aunque estoy de acuerdo contigo: *Dark Souls* es especial.

» **¿Tendría tu oráculo algún contacto en Limited Run Games o alguna web similar que te permita vislumbrar qué juegos indies o, en general, digitales destacados podrían estar por salir próximamente en sus ediciones limitadas?**
Espérate cualquier cosa, porque todo es posible, y nos estamos llevando gratas sorpresas, como las de *The Messenger* y *Bloodstained*. Eso sí, las negociaciones para este tipo de ediciones no son fáciles y no suelen publicitarse antes de tiempo para evitar patinazos que impidan que se concreten. Lo que sé no te lo puedo decir...

En la anterior generación, le di más caña a la consola de Microsoft y me sigue encantando su mando, por encima de cualquier otro. Puesto que lo echo de menos en PS4, ¿existe para esta consola alguno de disposición y forma parecidos a los de 360 y One?
Por unos 60 euros, tienes el Onyx Wireless Controller de HORI, al que no te resultará nada difícil acostumbrarte. Y tiene licencia oficial, lo que es una garantía. Los mandos Pro de Nacon o Razer también tienen una disposición parecida, pero la broma se te va por encima de los 100 euros. Otra opción es el Gator Claw, que ofrece buena calidad y, esta vez, a mejor precio: 30 euros. Eso sí, éste es con cable. Tienes otra opción, que es hacerte con el adaptador CronusMax, que es una llave USB que conectas a la consola y te permite usar mandos de otras consolas en PS4. Cuesta sobre los 70 pavos.



El Onyx Wireless Controller es una buena opción para disfrutar en PS4 de una disposición de botones similar a la de los mandos de todas las Xbox.





La edición GOTY de Fallout 4 incluye un código de descarga con el DLC. Es decir, en el disco no viene todo el contenido extra que se fue lanzando a lo largo de los meses.

Por último, hace bastante, le compré a un amigo la edición GOTY de *Fallout 4*, pero me la dio sin ningún código descargable. ¿Realmente están incluidos los DLC de expansión en el disco o mi amigo es demasiado listo y yo confiado? XD. ¡Muchísimas gracias por tus respuestas! Espero de corazón que, el día que sea padre, mis hijos os puedan seguir leyendo cada mes, como yo seguiré haciendo.
Vaya, muchísimas gracias. Mola que te guste el físico hasta en el papel. Espero que a tus hijos también les guste leer, aunque es una actividad en claro desuso entre la juventud de hoy día (¡parezco mi abuelo!). Sobre *Fallout 4*... Tu amigo es muy listo. Los DLC venían asociados a un código de descarga que, además, les dio problemas a algunos usuarios. Lo máximo que puedes hacer es descargar el pase de temporada de PS Store, pero sigue a 50 €. Vigila a ver si entra en alguna oferta...

Domingo Hurtado

Mirada hacia el futuro

Buenas tardes, señor Yen. Décadas después, nos seguimos saludando a cada lado del "muro". Le percibo como si de mi vecino se tratase. Le he visto evolucionar como la vida misma, recuerdo que le tachaban de no mojarse hasta que se volvió más... irreverente y ponía los puntos sobre las íes ante cuestiones relativamente incómodas. Vayamos al solomillo.

Me parece infame que, en el boom del remake, no hayan salido ya algunos clásicos. ¿Se atreve a dar una lista de diez imprescindibles? Permítame comenzar: *Silent Hill*.
Bueno, uno se hace mayor y madura. Y va pasando por distintas etapas: resulta inevitable. Pero, vamos, estoy acostumbrado a que me tachen de una cosa y de la contraria, todo a la vez. Hinquémosle el diente al solomillo...

OJO AL COMPRAR EDICIONES GOTY DE SEGUNDA MANO: EN MUCHAS OCASIONES, EL DLC NO SE INCLUYE EN EL DISCO Y ES UNA DESCARGA

¿Sólo diez desde la época de los 32 bits y de todas las plataformas? Tú me odias... Vuelvo a no mojarme: soy incapaz de reducirlo a diez, además de que muchos juegos que tuvieron un gran impacto en su época no tendrían sentido hoy día y habría que ajustar tanto su jugabilidad que ya no serían remakes, sino, más bien, otra cosa.

■■ **Kojima se ha ganado el derecho a que le seamos fieles, pero ¿se masca el patinazo con *Death Stranding*?**
Creo que el juego va a ser especial. Habrá a quien le guste y a quien no, pero estoy seguro de que no va a dejar a nadie indiferente. Kojima ha demostrado que es capaz de sorprender con cualquier cosa que se proponga, y va a merecer la pena probarlo, seguro.

■■■ **¿Le preocupa la tendencia hacia lo digital? ¿Las nuevas generaciones quizás no sienten la "emoción del físico en la estantería" como antaño?**
La palabra no sería preocuparme. A ver, a mí esto me gusta tanto que quiero tener los juegos, me encanta mirar en la estantería ver lo que tengo, pero es que yo vengo de una época en la que esto de lo digital era ciencia ficción. Las nuevas generaciones no sentirán esa emoción, pero sentirán otras, por ejemplo, tener miles de juego para elegir en cada momento.

■■■■ **¿No cree que hablar de nueva generación de consolas es precipitado? Entre generación y generación, ¿dónde ha visto mayor salto?**
No, no es precipitado. Es lo que toca. Los juegos que estamos viendo ahora rozan el tope de lo que pueden dar las consolas actuales. Pueden dar grandes cosas, pero podrían ser mejores aún. Acuérdate de *The Last of Us*. Tras jugarlo, ¿quién podría pensar que PS3 estaba acabada? El salto que más me impresionó fue el de los 16 a los 32 bits. La introducción del CD como sustituto del cartucho hizo magia, y el salto a las 3D y los gráficos poligonales fue un cambio radical en la manera de desarrollar los videojuegos y, muy especialmente, en la de jugarlos.

■■■■■ **He leído varias veces que los juegos son cada vez más costosos. ¿Cuáles son los factores?**
Requieren muchísimo más trabajo a todos los niveles, desde diseño a arte, programación... Todo esto implica herramientas más caras, tiempos de desarrollo más largos y un equipo de gente mayor. Es decir, más dinero.

Miguel Ángel Capitán



■ **Death Stranding** va a ser un juego digno de probarse, estoy seguro. Ya veremos si convence a todo el mundo o no, pero seguro que es una experiencia que da de qué hablar.

■ **Twilight Princess y Wind Waker** fueron remasterizados para Wii U, pero no se ha dicho nada sobre su posible lanzamiento en Switch.



Clásicos de Nintendo

Hola, Yen. Tengo una Switch y varios deseos, que no sé si se cumplirán...

■ **Tras tantos ports de Wii U, me pregunto si Nintendo querrá sacar ese pack de *Zelda: Twilight Princess y Wind Waker*, pero, tras el reciente anuncio del remake de *Link's Awakening*, no sé si perder las esperanzas.**
Yo no perdería la esperanza de verlos relanzados en Switch, aunque no parece que vaya a ser algo a corto plazo. De momento, no hay nada de nada.

■■ **Mi plan B sería que llegaran a una hipotética Consola Virtual como juegos de GameCube, pero, como Switch Online tiene el poder, parece que la única forma de disfrutar de juegos clásicos es adhiriéndose al servicio... y, por ahora, nada de GameCube.**
Estoy de acuerdo en que ése sería el plan B ideal, pero, a mediados del año pasado, Nintendo ya dijo que no tenía intención de traer juegos clásicos a Switch a través de una Consola Virtual. Habrá que ver si, más adelante, empiezan a añadir a Switch Online juegos de otras plataformas... Tampoco descarto un "Nintendo Now": ya sabes, otro servicio de suscripción para disfrutar de juegos en streaming...

Sheik

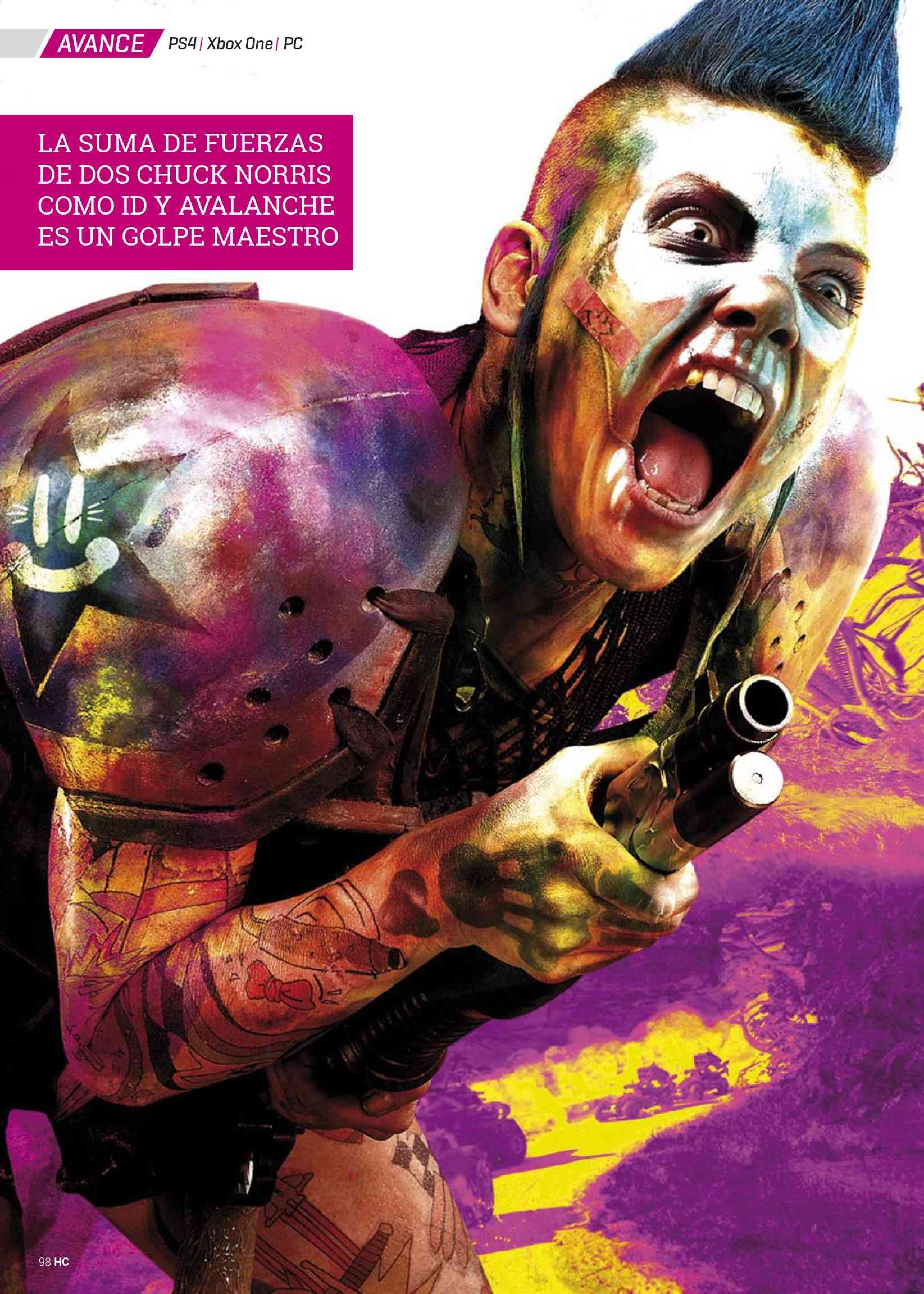
VUESTRA OPINIÓN

Cuestión de generación

Fernando Hernández ■■■■
Para los cincuentones como yo, que aún conservan las Microhobby y sus cassettes (benditos "cachivaches" que pocos hoy sabrán usar), la subida del precio de la revista nos es indiferente: no hay nada como estar ahora en mi cama leyendo, palpando y oliendo mi revista favorita. Vale, me hago viejo, pero ese vistazo que das al kiosco para ver un nuevo número, pagarlo y desear que llegue la noche porque sabrás que disfrutarás pasando las páginas es un placer que ninguna tablet o móvil me dará jamás. Bendita generación la nuestra, que disfruta de un vinilo y de un libro con hojas de papel, sabe usar un cassette y mil cosas más (insignificantes para nosotros, pero mundos desconocidos para los millenials), pero que también se defiende estoicamente con cualquier móvil de alta gama o nueva consola. Adoro haber nacido en 1971. Podéis poner la revista a 50 €. Siempre seguiré comprándola, "saboreándola" y coleccionándola.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
Muchas gracias por tu apoyo. Y no te imaginas lo bien que te entiendo, que somos de la misma quinta y nos movemos en las mismas aguas, a caballo entre el mundo digital y el analógico. Yo no le hago ascos a ninguno, pero, igual que tú, hay cosas a las que no quiero renunciar y tampoco me importa pagar un poco más por ellas. Eso sí, con lo de los 50 pavos, se te ha ido la mano: no llegaremos a tanto.





LA SUMA DE FUERZAS DE DOS CHUCK NORRIS COMO ID Y AVALANCHE ES UN GOLPE MAESTRO

Hazte con la Deluxe Wingstick Edition, que incluye contenido físico y digital adicional. Además, llévate una exclusiva caja metálica y un DLC con contenido adicional.

*Deluxe Wingstick Ed.: 1.000 unidades.
*Caja metálica: 2.000 unidades.



Las explosiones y la locura serán las señas de identidad de esta secuela, ambientada 30 años después del primer *Rage* y protagonizada por un nuevo personaje: el ranger Walker.

14 DE MAYO ■ AVALANCHE STUDIOS / ID SOFTWARE (BETHESDA) ■ SHOOTER

Rage 2


Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



EL JUEGO QUE EMOCIONARÁ A WALKER, RANGER DE TEXAS

El protagonista de *Rage 2* es ranger, se llama Walker e impartirá justicia en una tierra árida donde se rinde culto a las armas. ¿Casualidad? No lo parece...

Cuando se lanzó en 2011, el primer *Rage* ya desplegó muy buenas ideas, pero se quedó cojo en algunos aspectos. Ahora, la saga va a empuñar las armas de nuevo para reivindicarse entre los shooters para un jugador, un género a cuyo renacimiento, precisamente, ha contribuido mucho Bethesda, con nuevas entregas de *Doom* o *Wolfenstein*, dos series clásicas que, casualmente, creó id Software.

Es curioso, pues *Doom* la volvió a poner en órbita la propia id Software, mientras que, para *Wolfenstein*, se le hizo el encargo a MachineGames. En el caso de *Rage*, se ha optado por una vía intermedia. La batuta del desarrollo se le ha cedido a Avalanche Studios, que tiene el aval de *Just Cause* y *Mad Max*, pero id Software ha participado también activamente. Así, se ha combinado la buena mano de los suecos para la destrucción y los mundos abiertos con la maestría de los estadounidenses para los disparos en primera persona. La suma de fuerzas de estos dos Chuck Norris del videojuego es un auténtico golpe maestro.

Un Yermo con nuevas tierras

Rage 2 será una secuela ambientada 30 años después de los sucesos de la primera entrega. El mundo seguirá recuperándose del impacto del asteroide Apophis, gracias al surgimiento de pequeños núcleos de civilización, pero, por desgracia (o por suerte, en este caso), habrá numerosas facciones que pelearán salvajemente por el control de los recursos. Estarán los Ocultos inmortales, los Pendencieros, los Puercos del Pantano, los Colonos del Yermo, los Mutantes de Abadón... y, sobre todo, la Autoridad, comandada por el General Cross, que no desapareció tras el primer *Rage*. Habrá otros personajes que regresarán, pero la historia se ha pensado para nuevos jugadores, de modo que el protagonista no será ya Nicholas Raine, sino Walker, un ranger que es el último superviviente de las arcas, unos dispositivos criogenizadores usados durante el apocalipsis y que, nanotritos mediante, concedieron superpoderes a algunos individuos. Nuestro objetivo será sobrevivir y acabar con la tiranía de la Autoridad.

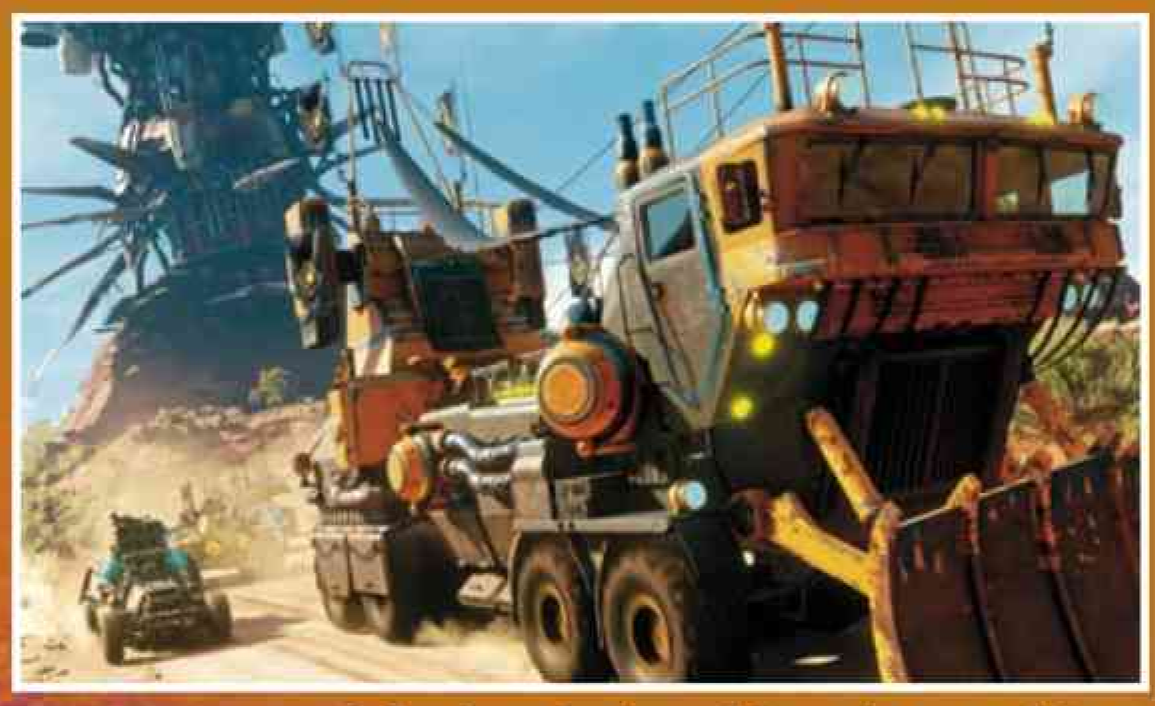
El mundo abierto del juego incluirá algunos entornos familiares, como la ciudad de Wellspring, pero será mucho más grande y variado. Por ahora, se han desvelado cuatro grandes regiones: Tierras salvajes, Humedales de Sekreto, Llanuras desgarradas y Mar de las Dunas. Cada bioma nos sorprenderá con diferentes formaciones geográficas y vegetales, como desiertos de arena, cañones, junglas con gigantescos árboles, ciénagas... No faltarán los entornos urbanos ni los escenarios interiores, como laboratorios o cloacas. Al margen de las misiones principales, el mundo estará »

Al montarnos en vehículos, la cámara pasará a tercera persona, a lo *Just Cause* o *Mad Max*, para que tengamos una mejor perspectiva del terreno y de los enemigos.

TIROTEOS, PODERES Y VEHÍCULOS ESTARÁN AL SERVICIO DE UNA DESTRUCCIÓN INFINITA



Podremos equipar cuatro habilidades a la vez y combinarlas para rellenar la barra de sobrecarga y desatar todo el poder de las armas.



Los convoyes serán fortalezas "andantes" duras de roer. Su líder irá montado en un vehículo enorme y arropado por sus secuaces.

» plagado de eventos de aparición aleatoria, en forma de personajes en apuros o carreras improvisadas. Entre las tareas secundarias, destacará, en particular, la búsqueda de arcas, de donde obtener feltrita para mejorar las armas y las habilidades de Walker.

Pum, pum, pum y cataplum

Ahora bien, la grandeza de *Rage 2* estará en su frenética jugabilidad, que combinará tiroteos y poderes especiales. Igual que en *Doom*, se ha apostado por unas refriegas viscerales y a pecho descubierto, sin coberturas en las que esconderse a pensar. Entre las armas, no faltarán clásicos como fusiles, escopetas o lanzacohetes, pero también habrá locuras como una pistola de dardos gravitatorios que hará levitar a los enemigos, un revólver que les prenderá fuego, un hipercañón magnético o el wingstick, el querido bumerán afilado de la primera entrega, que tendrá funciones adicionales. Al mismo tiempo, Walker podrá usar las llamadas habilidades de nanotritos, como despedazar (una carga cinética que empujará a los enemigos hacia atrás), vórtice (una esfera que los dejará suspendidos en el aire), vapuleo (un golpe al suelo que generará una onda expansiva), barrera (un escudo que bloqueará ataques) o carrera (un impulso para saltar lejos o esquivar in extremis). Combinarlas y hacer combos con ellas ayudará a rellenar una barra de sobrecarga con la que transformar temporalmente las armas para desatar toda su potencia.

Por si eso fuera poco, habrá multitud de vehículos pensados tanto para desplazarse como para liarla parda. De hecho, como en *Mad Max*, nos las veremos con concurridos convoyes que irán armados hasta los dientes. Todo en *Rage 2* estará al servicio de una alocada e infinita destrucción. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Control de las armas a lo id Software, poderes de locura y un mundo abierto a lo Avalanche: el cóctel de acción puede ser brutalmente explosivo.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB heavyzone

"Reservada la edición coleccionista. Con muchas ganas de tiroteos desenfrenados muy del estilo Borderlands. Ya queda menos para mayo."

WEB soul4game

"El primero fue un gran juego, con unos gráficos increíbles, pero demasiado corto. Si mejoran ese hándicap, podemos estar hablando de un juegazo, otro más de Bethesda."

WEB dante25

"El primero tenía una jugabilidad brutal. Lástima del mundo desaprovechado y de alguna misión repetitiva. Pero nadie negará que, a la hora de pegar tiros, el juego divertía."



Las oleadas de Mutant Bash TV repetirán respecto al primer *Rage*. Habrá que ir bien provistos de munición, pues la que nos darán entre ronda y ronda no bastará para acabar con todos los enemigos.

Habrá criaturas que harán las veces de jefes finales, como este colosal mutante acorazado, que tratará de freírnos a láser limpio. "Bailar" a su alrededor será clave para no palmarla.







El Icarus será uno de los vehículos más secretos del juego, pero, si lo encontramos, nos llevará en volandas a cualquier sitio.



Un buen apocalipsis no sería nada sin su correspondiente ración de criaturas mutantes. ¿Serán muy hostiles estos bisontes?

LAS CLAVES

1 CHOQUE TECTÓNICO. Tiroteos y superpoderes serán el epicentro de un terremoto con el sello inequívoco de id Software y Avalanche Studios.

2 VEHÍCULOS. Los habrá por tierra, mar y aire: todoterrenos acorazados, motos, coches de carreras, girocópteros, hidrodeslizadores...

3 YERMO DE NEÓN. El apocalipsis de *Rage 2* incluirá todo tipo de paisajes y los bañará con una dirección artística tremendamente colorida.



21 DE MAYO ■ SUMO DIGITAL (SEGA) ■ VELOCIDAD

Team Sonic Racing




Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

VELOCIDAD SUPERSÓNICA Y AL ALIMÓN

Los últimos juegos de Sonic han sido una moneda al aire, y la suerte no siempre les ha acompañado. Sin embargo, el estudio Sumo Digital puede presumir de haber sacado cara con los dos arcades de velocidad que lanzó en 2010 y 2012.

Sonic & Sega All-Stars Racing y *Sonic & All-Stars Racing Transformed* fueron juegazos, especialmente el segundo, que no tenía nada que envidiar a *Mario Kart 8*. No en vano, el estudio inglés ha desarrollado otros juegos de velocidad para la propia Sega (*OutRun 2006: Coast to Coast*) y ha colaborado en desarrollos y ports de Codemasters (*TOCA Race Driver 2, F1 2011*) o Microsoft (*Forza Horizon 2, Forza Motorsport 7*). Es decir, palabras mayores.

En cinco años y medio de generación, PS4 y Xbox One no han tenido ningún gran juego de karts (Switch es caso aparte, pues ha tenido *Mario Kart 8 Deluxe*). Sin embargo, ahora se van a juntar dos, pues el nuevo proyecto de Sumo Digital, *Team Sonic Racing*, se tendrá que batir el cobre con *Crash Team Racing: Nitro-Fueled*, que sale el 21 de junio, justo un mes después.

Triunfos en comandita

En cierto modo, el juego que nos ocupa puede parecer un paso atrás, pues sólo tendrá contenidos de *Sonic* y carreras terrestres, a diferencia de la anterior entrega, que tenía material de numerosas series de Sega y, además, una jugabilidad triple por tierra, mar y aire. Sin embargo, Sumo Digital ya ha demostrado su valía en el género y, además, se ha atrevido con una propuesta más enfocada al multijugador que nunca. Habrá online para doce jugadores y pantalla partida para cuatro, de modo que las carreras se disputarán en equipos de tres integrantes. Este cooperativo lo propuso Takashi Iizuka, productor de *Sonic*, al ver que, cuando su hijo y sus amigos jugaban a juegos de karts, sólo había un ganador, para decepción de los demás.

Así, podremos elegir entre varios equipos: Sonic-Tails-Knuckles, Shadow-Rouge-Gamma, Robotnik-Zavok-Metal Sonic... Además de recurrir a catorce objetos (como cohetes y bombas), nos tendremos que coordinar con los compañeros para obtener turbos y rebufos adicionales o compartir ítems, lo que hará las carreras muy tácticas. El manejo se apoyará en derrapes, saltos con piruetas, alfombras de turbo o recogida de anillos, lo que entroncará con un gran diseño de escenarios, donde no faltarán tirabuzones o bifurcaciones. En cuanto a modos, estarán Aventura en equipo, Gran Premio, Exhibición, Contrarreloj... ■

PRIMERA IMPRESIÓN

La supresión de otras series de Sega duele, pero su cooperativo y su ágil manejo "made in Sumo" apuntan alto. Y sale a un precio reducido de 35-40 €.

■ El control de los karts será similar al de las secciones terrestres de *Sonic & All-Stars Racing Transformed*. Esta vez, serán mucho más personalizables, sobre todo en los estético: carrocerías, colores, vinilos...

TAKASHI IIZUKA IDEÓ SU COOPERATIVO A TRES PARA QUE LAS CARRERAS TUVIERAN MÁS DE UN GANADOR

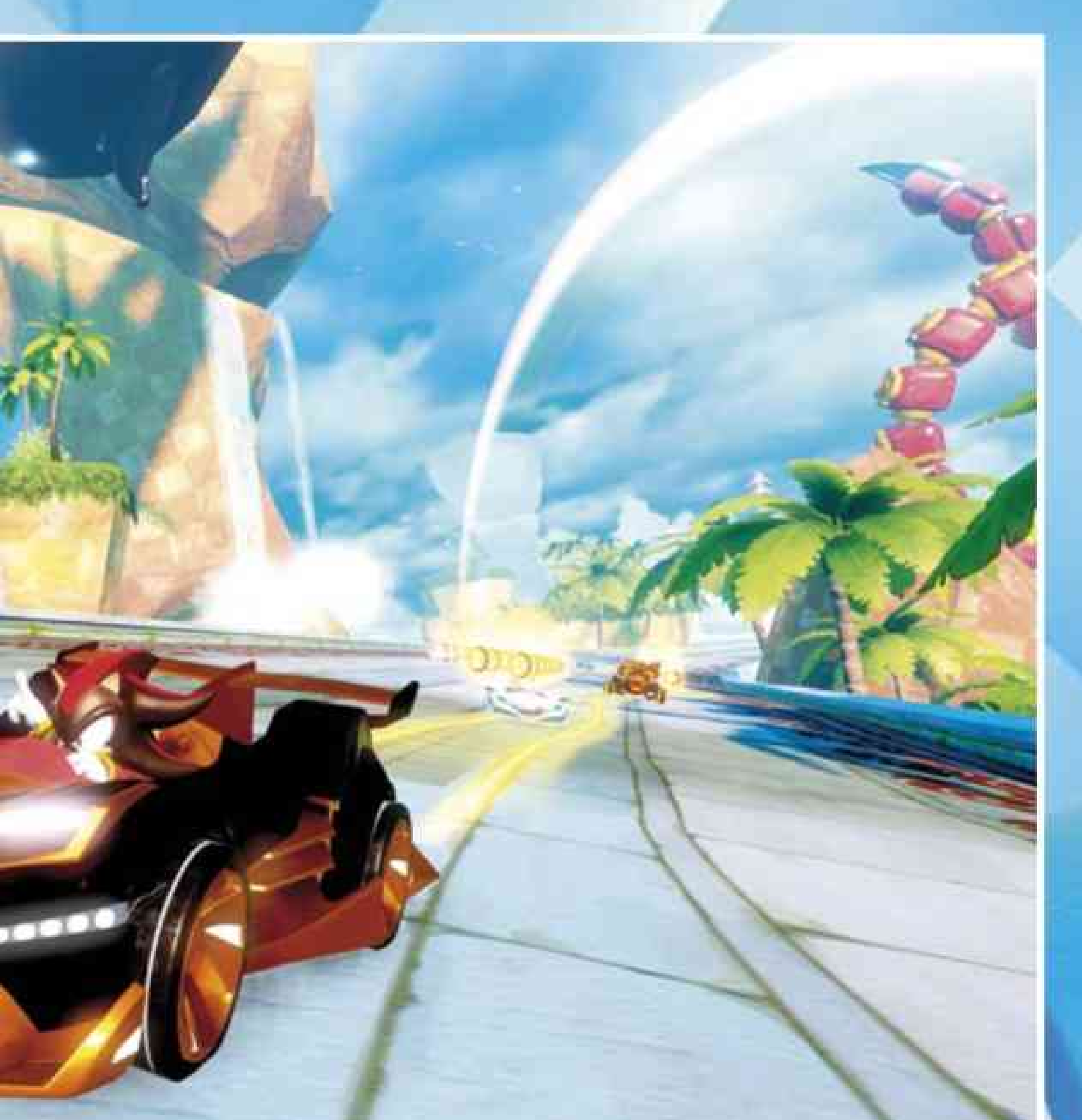
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB coco360
"Yo tengo Sonic & All-Stars Racing Transformed y me gusta más que Mario Kart, ya que a mí siempre me ha gustado más Sega que Nintendo."

WEB Rafaaragon7
"No entiendo por qué Sony y Microsoft no han hecho todavía un juego tipo Mario Kart con sus personajes principales. Molaría."

@sub_marino_
"Nunca pensé que iba a tener hype por un juego de Sonic, pero es que Team Sonic Racing me ha enamorado desde el principio."





■ Algunos circuitos serán revisiones profundas de otros ya vistos en entregas previas. Es el caso de Bingo Party, que ya apareció en *Sonic & Sega All-Stars Racing*.







LAS CLAVES

1 COOPERATIVO. El multijugador será clave, ya que los doce participantes se dividirán en equipos de tres y, además de competir contra los rivales, deberán apoyar a sus compañeros para sacar diversas ventajas.

2 VARIEDAD. Los personajes se dividirán en tres clases (potencia, técnica y velocidad) y los vehículos se podrán personalizar con diversas partes, lo que afectará a la velocidad, la aceleración, el turbo, el manejo y la defensa.

3 MONOTEMÁTICO. Habrá quince personajes y veintiún circuitos inspirados en el universo de *Sonic*, con una cuidada banda sonora para la que el veterano Jun Senoue se ha rodeado de muy diversas bandas de rock.

LAS CLAVES

1 **EN FORMA.** Por si había poco con un *Zelda* clásico como el remake de *Link's Awakening*, en 2019 también tendremos un crossover indie. Ojalá salga en formato físico...

2 **MÚSICA.** El enfoque rítmico de *Crypt of the NecroDancer* se fusionará con veinticinco de los temas más míticos de Koji Kondo, reversionados al más puro estilo chiptune.

3 **A LO SNES.** Brace Yourself ha subido de nivel respecto a su anterior trabajo, apostando por un pixel art de 16 bits, que recuerda al de *A Link to the Past*.

■ PRIMAVERA ■ BRACE YOURSELF GAMES / SPIKE CHUNSOFT (NINTENDO) ■ AVENTURA

Cadence of Hyrule

Crypt of the NecroDancer featuring The Legend of Zelda

CROSSOVER DE MAZMORRAS Y MÚSICA



■ Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

El último Nindies Direct trajo consigo el sorprendente anuncio de *Cadence of Hyrule*, un crossover que no podría venir más a cuento, al combinar dos sagas donde las mazmorras y la música son partes esenciales: *Crypt of the NecroDancer* y *The Legend of Zelda*.

Allá por 2015-2016, el estudio indie Brace Yourself nos sorprendió con un dungeon crawler en el que la exploración y los combates estaban asociados a los ritmos de una increíble banda sonora. Ese juego acabó llegando a Switch más adelante, y a Nintendo debió de llamarle tanto la atención que ha dejado que sus desarrolladores hagan una nueva entrega ambientada nada menos que en Hyrule, por supuesto en exclusiva para su consola híbrida, reina del indie.

Pixel art y música electrónica

Cadence of Hyrule volverá a apostar por la generación aleatoria de las mazmorras, pero también por entornos al aire libre que resultarán muy familiares. Habrá cooperativo para dos jugadores, y se podrá elegir entre Cadence, Link y Zelda. La jugabilidad mantendrá las mecánicas de *Crypt of the NecroDancer*, pero les añadirá multitud de elementos de *Zelda*, incluidos unos gráficos más de 16 que de 8 bits y una perspectiva algo más cercana. Así, habrá objetos y enemigos muy familiares, como centaleones, bokoblins, soldados hylianos, chuchus, stalfos o, por supuesto, jefes finales, cada uno de los cuales se moverá de una determinada forma. En relación con eso, lo mejor del juego será la presencia de veinticinco melodías clásicas de la saga de Nintendo, que han sido remezcladas para la ocasión y que serán las que condicionen nuestro movimiento. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Un crossover que combina dos sagas con mucho en común y que lo tiene todo para ser uno de los indies del año.



■ Los escenarios se generarán aleatoriamente, pero la dirección artística resultará muy familiar. No faltará la Trifuerza.





■ Como en *Hyrule Warriors* o *Smash Bros*, Zelda será jugable, y los jefes combinarán clasicismo y "modernidad musical".

MANDO NACON

Revolution Unlimited Pro Controller

Abran paso al mando Pro definitivo de PlayStation 4

COMPAÑÍA Nacon **PLATAFORMA** PS4 y PC **PRECIO** Desde 169,99 € **WEB** *www.nacongaming.com/es*

Dicen que a la tercera va la vencida y, en el caso del Revolution Pro Controller, así es. Tras los dos primeros pads, el nuevo modelo ha dado en la tecla exacta e introduce todas las características que aún no tenía, lo que lo convierte en el mejor mando Pro de PS4 en calidad-precio. La base de los anteriores ya era buena, pero, con las ideas que se han integrado y todo lo que corrige esta nueva versión, ya no hay duda.

La primera y más importante novedad es que, aparte de poder jugar con cable (conector USB-C en el mando), podemos jugar de forma inalámbrica, gracias al receptor incluido. Así, a los botones de perfil y modo de la parte posterior del mando, se suma un tercero de comunicación, para elegir entre wireless o cableado (sin olvidar los botones de control de volumen y muteo del micrófono).

No es la única novedad: también se ha modificado el sistema de pesas, para que el mando nos resulte más o menos ligero. Aparte de que es más fácil quitar ahora las tapas, podemos elegir entre pesas de 16, 14 o 10 gramos. También se ha añadido la opción de poder cambiar tanto el grosor de los sticks (entre tres tamaños posibles) como su "seta", entre una superficie cóncava y otra convexa. Todos estos accesorios van incluidos en una pequeña cajita, que cabe perfectamente en el estuche rígido de transporte que se incluye.

El otro gran cambio es la cruceta, que, aquí, se asemeja mucho más a las crucetas de una pieza de Nintendo, cuya respuesta es mucho más precisa. Además, como en los anteriores mandos, cuenta con cuatro botones de atajo (S1, S2, S3 y S4), a los que, de forma manual, podemos asignar al vuelo, desde el propio mando, otros botones. Cuenta, además, con modos Pro para PS4 y PC, que, con un software de PC/MAC, nos permiten modificar todo: zona muerta de los sticks, recorrido de botones R1/R2... ■



VALORACIÓN Cómodo y repleto de funciones y opciones de configuración, el Unlimited Pro es uno de los mejores mandos de PS4 y PC... aunque es algo caro.

ALTERNATIVAS

Existen varios mandos Pro para PS4, aunque casi todos coinciden en un elemento: no son para todos los bolsillos...



RAZER RAIJU ULTIMATE
PRECIO Desde 119 €

NACON REVOLUTION 2
PRECIO Desde 129 €



SCUFF IMPACT
PRECIO Desde 149 €

AURICULAR

Ukkonen

Buen sonido y diseño por debajo de 50 euros

COMPAÑÍA Indeca Business **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 49,99 € **WEB** *www.indecabusiness.com*

Desde que Indeca se introdujo en el segmento de los auriculares, siempre ha seguido una línea clara: ofrecer buenos modelos, en términos de prestaciones y acabado, pero siempre manteniendo un precio competitivo. Lógicamente, no se puede comparar a las grandes marcas, pero, si tienes un presupuesto ajustado, siempre es una opción segura, algo que, otra vez, repite con su último modelo, el Ukkonen.

Este nuevo modelo, que no rebasa la barrera de los 50 euros, apuesta por un estilo más premium en sus acabados. Si empezamos por el diseño, cuenta con controladores de 50 mm, que se alojan en unos auriculares bastante grandes, con espuma viscoelástica y revestidos con piel sintética y, en la parte que está en contacto con la oreja, tela. Son cómodos para largas sesiones de juego, aunque es cierto que la tela tiende a dar "calorcito". La diadema, por su parte, es de las que se autoajustan, con un sistema elástico, al ponérnoslas en la cabeza. En general, es un auricular cómodo y ligero, que no presiona ni molesta. El diseño se cierra con un cable revestido de tela y con control de volumen y muteo de micrófono integrado, así como con un micro retráctil y flexible. El sonido, que al final es lo más importante, es más que correcto, merced a un gran equilibrio entre frecuencias y a unos graves en su punto justo.

VALORACIÓN **Si tienes un presupuesto limitado, de 50 euros, los Ukkonen aúnan calidad de sonido y diseño. Una buena elección, y, además, multiplataforma.**



ACCESORIOS

Blackwidow y Kraken

Nueva gama de Razer, a precio más ajustado

COMPAÑÍA Razer **PLATAFORMA** PC y consolas **PRECIO** Desde 79,99 € **WEB** *www2.razer.com/es-es*

Razer acaba de estrenar una nueva gama de accesorios más económicos, revisiones de algunos de sus modelos más exitosos, que prescinden de algunas características o extras, pero manteniendo intacto aquello que los hizo grandes. Ése es el caso, por ejemplo, del teclado Blackwidow y el auricular Kraken.

Si empezamos con el teclado, sólo sacrifica extras como el resposamuñecas, los controles multimedia o los puertos extra (USB y auriculares), pero mantiene los interruptores verdes (con una vida de 80 millones de pulsaciones), la iluminación RGB personalizable e individual para cada tecla o Hypershift, la tecnología que permite convertir cualquier botón en macro.

Por su parte, el Kraken de 2019 mantiene los controladores de 50 mm, la diadema de bauxite, las almohadillas extragruesas, el gel refrigerante que reduce la sensación de calor, micrófono retráctil mejorado... En cuando al sonido, sigue manteniendo un adecuado equilibrio entre todas las frecuencias. Lo único que se echa de menos en esta nueva edición son los graves, no muy contundentes, y que no trae el cajetín USB para tener sonido THX espacial en PC.

VALORACIÓN **Si buscas periféricos de calidad, Razer es una de las mejores marcas. Prescinden de algunos extras, pero lo fundamental está...**





MONITORES

Ikarus, Ikarus 2K y 4K

Una más que interesante alternativa a las televisiones 4K

COMPAÑÍA NewSkill **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 199 € a 319 € **WEB** *www.newskillgaming.com/store/85-monitores*

El fabricante español NewSkill se ha introducido también en el segmento de los monitores, con tres modelos: el Ikarus, de 24 pulgadas y FullHD; el Ikarus 2K, de 27 pulgadas, resolución 2K y 165 Hz de refresco; y, por último, el Ikarus 4K, de 27 pulgadas, resolución 4K y refresco de 60 Hz.

Si bien todos están orientados al juego en PC, y los dos primeros destacan por una mayor tasa de refresco de pantalla (144-165 Hz), nosotros hemos probado a fondo la versión 4K, por ser una de las mejores opciones para quienes quieren una pantalla no demasiado grande para jugar en 4K en su cuarto, tanto con PS4 Pro como con Xbox One X, y con HDR, y además usar esa pantalla con el PC y otros dispositivos (tiene dos puertos HDMI y un DisplayPort).

Si empezamos por su diseño, en la línea gaming, es un monitor con relación de aspecto 16:9, iluminación LED y tecnología IPS, con buenos ángulos de visión, brillo y nitidez. Es un diseño "frameless", sin bordes... aunque, al encenderlo, sí podemos contemplar unos 7 mm de borde negro, que no es evidente con el monitor apagado. Nada grave ni molesto. Además, cuenta con una estilizada peana metálica, aunque sin opciones para regular la altura (sólo se balancea). Los controles físicos para acceder y ajustar los menús están en la parte derecha. También monta unos altavoces estéreo de 3W que te harán el apaño, aunque lo mejor que puedes hacer es utilizar la salida de audio para conectar un buen equipo de sonido.

Si el diseño entra dentro de lo esperado, donde sorprende, desde la primera vez que lo encendemos, es en su calidad de imagen con contenido 4K: nítida, definida, brillante y con un logrado efecto HDR. Sus 5 ms de respuesta y 60 Hz de refresco permiten que los juegos se muevan hasta a 60 fps. Y es compatible con Free-Sync. ■



VALORACIÓN Si andas buscando una pantalla 4K para disfrutar de juegos y contenido en esta resolución en un cuarto pequeño, y sin gastarte mucho dinero, este Ikarus 4K es, sin duda, una gran opción, por 319 euros. Buena calidad de imagen en un panel de 27" y con formato 16:9.

ALTERNATIVAS

Monitores 4K cada vez hay más en el mercado, de hasta 32 pulgadas, para aquéllos que o no quieren una tele o buscan algo más pequeño y específico (para trabajar).



BENQ EL2870U

PRECIO Desde 329 €



SAMSUNG LU32J590UQU

PRECIO Desde 399 €



LG 27UD59-B.AEU

PRECIO Desde 455 €

AURICULAR

Recon 70

Un soberbio heredero de los Recon 50

■ **COMPAÑÍA** Turtle Beach ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 34,90 € ■ **WEB** *es.turtlebeach.com*

Los Recon 50 de Turtle Beach han sido los auriculares de entre 25 y 50 euros más vendidos en Europa, y ya tienen herederos: los Recon 70, disponibles en distintos colores según la consola (PS4, Xbox y Switch). Como sus antecesores, se trata de unos auriculares baratos, que cuestan 35 euros. Pero, lejos de ser "cutres", estamos ante unos de los auriculares que mejor relación calidad-precio guardan. Si empezamos por el sonido, sorprende que un auricular tan económico suene tan bien: graves muy contundentes, frecuencias medias y agudas ultranítidas y, sobre todo, sin distorsión al máximo volumen (que es muy alto), gracias a sus conductores de 40 mm. En cuanto al diseño, reina el plástico duro, pero no por ello descuida detalles como que cada auricular gire 90º (para dejarlos sobre los hombros), que el micro sea abatible para mutearlo o que las almohadillas recubiertas de piel sintética sean cómodas... ■

VALORACIÓN **Si tienes menos de 40 euros para unos auriculares, no lo dudes: suenan mejor que muchos de 80 euros o más, son multiplataforma y tienen detalles chulos, como el micro abatible. Más por menos, difícil...**



MICRÓFONO

HyperX QuadCast

Saca tu "caster" interior

■ **COMPAÑÍA** HyperX ■ **PLATAFORMA** PC, PS4 y Mac
■ **PRECIO** 139,99 € ■ **WEB** *www.hyperxgaming.com*

Tanto si grabas podcasts como si eres streamer o te quieres introducir en el arte del "casteo", cada vez encontrarás más accesorios con opciones profesionales. Es el caso de este micro, el primero de HyperX, compatible con PS4 y PC/Mac, que cuenta con cuatro modos de captación de audio (omnidireccional, cardioide, bidireccional y estéreo). Incluye soporte antivibración, peana, indicador LED para mostrar el muteo/grabación, control de ganancia y entrada de auriculares con conector de 3,5 mm (para monitorizar en tiempo real) y monta filtro pop interno para eliminar ruido y captar mejor la voz. Es compatible con roscas de 3/8" y 5/8" y la mayoría de soportes, y cuenta con certificación de apps como Discord o TeamSpeak. ■

VALORACIÓN **Un completo micro que, aunque puede resultar caro para algunos bolsillos, ofrece la calidad típica en HyperX.**





SILLA GAMING

Speedlink Regger

Un interesante contendiente en el "juego de tronos" del gaming

■ **COMPAÑÍA** Speedlink ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** 229 € ■ **WEB** *www.speedlink.com/es/Gaming/Silla-para-gaming/*

Speedlink es una de las marcas reinas en periféricos en los mercados de habla germana y, recientemente, ha llegado de manera oficial a España. En su portfolio de productos, hay más de 500 referencias, con accesorios para PC, Switch, PS4... y, por supuesto, para oficina. Pero, en esta ocasión, nos vamos a centrar en esta silla gaming, uno de sus modelos "top". Revestida de piel sintética, es una silla con todos los extras que cabe esperar: asiento reclinable hasta 165º, cojines lumbar y cervical extraíbles, reposabrazos ajustables, sistema de balanceo bloqueable... Es una silla bien construida, con una capacidad de carga de hasta 150 kilos y una altura del usuario recomendada de 170-190 centímetros. Se trata de una silla cómoda y ligera (20 kilos) que ayuda a mantener la comodidad durante largas sesiones de juego. Eso sí, como sucede con este tipo de sillas, prepara la cartera... ■

VALORACIÓN **Ofrece todos los extras habituales en una silla de gaming: cojines extraíbles, respaldo reclinable... Pero hay modelos más baratos.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes

Moleskine Gundam

La libreta para los amantes de los mechas

El merchandising de la mítica franquicia *Gundam* no suele llegar a Occidente, así que imaginad nuestra alegría al descubrir en la tienda de Moleskine estas dos preciosidades de edición limitada. Tienen unas dimensiones de 13x21 centímetros, e incluyen bocetos, información técnica sobre el RX-78-2 Gundam y unas preciosas pegatinas. No las dejes escapar.

A LA VENTA EN ***es.moleskine.com***

Reloj de pared Kingdom Hearts

Y deja ya de mirar la hora desde el móvil

La tienda de merchandising oficial de Square Enix Europa presenta este espectacular reloj de pared de *Kingdom Hearts*, con marco de poliestireno y esfera de cristal. Incluye un mecanismo, alimentado por cuatro pilas AA (no incluidas), que activa la luz del reloj cuando la habitación se queda a oscuras. Una auténtica maravilla con unas medidas de 28x5 cm.

VENTA EN ***store.eu.square-enix-games.com***

Felpudos Dragon Ball

Demuestra a tus vecinos que eres todo un saiyan

Confeccionados en resistente fibra de coco, y con licencia oficial de Dragon Ball, estos felpudos son un auténtico sueño para los mitómanos de las primeras aventuras de Son Goku. El modelo Kame House cuesta 18,95 euros, mientras que el felpudo de la nube Kinton tiene un precio de 29,95 euros. Eso sí, molan tanto que, posiblemente, te los acabarán robando...

A LA VENTA EN ***www.impactgame.es***



Funko Pop! Kaito

¡Con el inolvidable monete Bubbles de propina!

A finales de junio, se pondrá a la venta este entrañable Funko Pop! de Kaito, el dios que ayudó a Son Goku a entrenarse en un planeta tan diminuto como cuco. Está fabricado en vinilo, tiene una altura de 9 centímetros y, como extra, la caja incluye, además, la figura de Bubbles, la mascota de Kaito. Una auténtica "monada" que entusiasmará incluso a los que ya estén saturados de ver tanto Funko en las tiendas de cómics.

■ **A LA VENTA EN** ***www.vistoenpantalla.com***

PowerUp

El juego de mesa que hará las delicias de los fans del retro

Diseñado en España por Tempus Fugit Games, PowerUp es toda una declaración de amor hacia los videojuegos clásicos. Este juego de mesa es un dungeon crawler en 2D para hasta cinco jugadores, repleto de guiños hacia personajes y franquicias icónicas de los 16 bits. Tiene tres modos de juego: Campaña (cooperativo), Arcade (donde configuramos nuestro propio tablero) y DeatchMatch (que enfrenta a dos equipos).

■ **A LA VENTA EN** ***www.fnac.es***

Camiseta Rage 2

Ropa y mucho más para sobrevivir en el apocalipsis

El esperado juego de Avalanche Studios y id Software ha inspirado una nueva línea de merchandising, que incluye tres modelos de camisetas, una gorra e, incluso, una cartera. Todo, con licencia oficial. Este mes, hemos escogido esta camiseta, bautizada como Team Building Day, disponible en cinco tallas distintas (desde la S hasta la XXL). El stock es limitado, así que, si te gusta, no te lo pienses demasiado, porque van a volar.

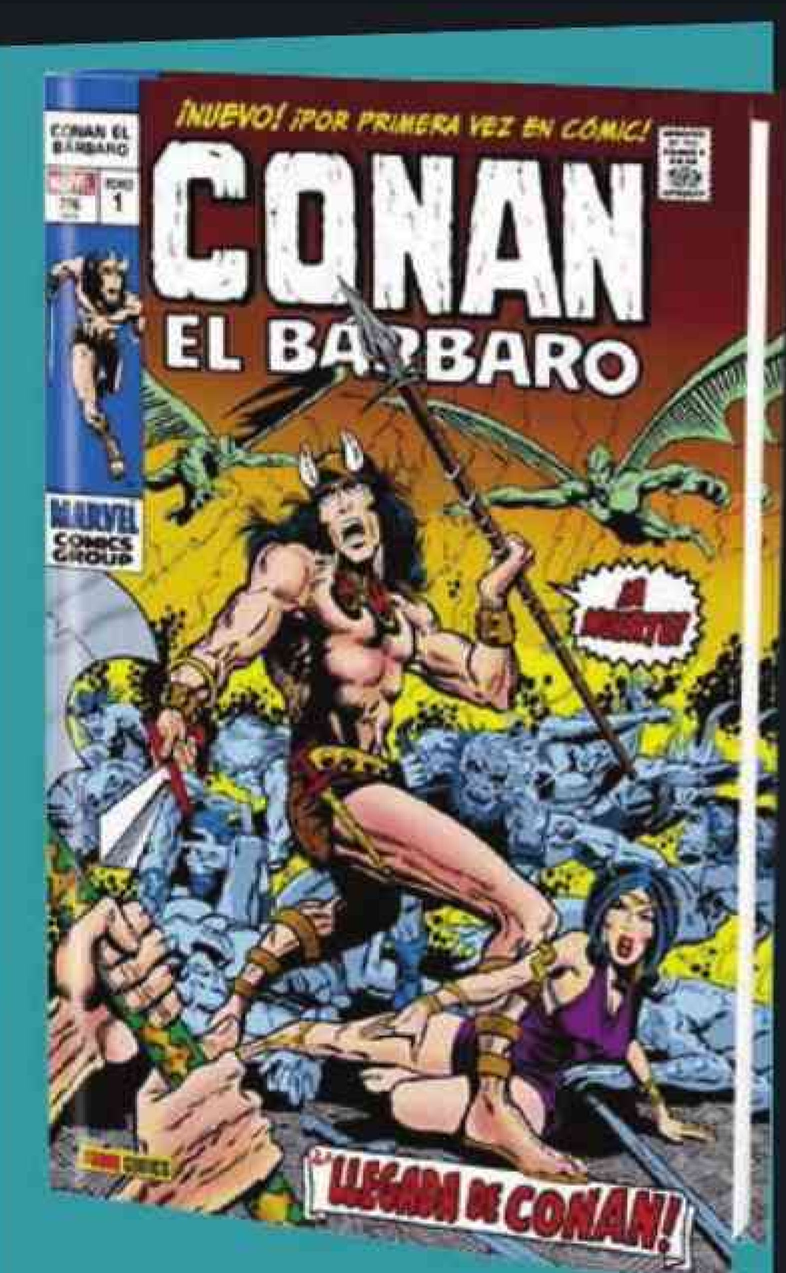
■ **A LA VENTA EN** ***www.merchoid.com***

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

CONAN EL BÁRBARO: LA ETAPA MARVEL ORIGINAL

■ **AUTORES** Varios ■ **EDITORIAL** Panini Comics
■ **PRECIO** 47,95 € ■ **PÁGINAS** 776
■ **FORMATO** Tapa dura con sobrecubiertas

Marvel recuperó el pasado año los derechos del personaje creado por Robert E. Howard, que estaban en manos de Dark Horse desde 2003, y, para celebrarlo, Panini reedita en España dos auténticos tesoros. Por un lado, y en formato grapa, nos llega "Conan el Bárbaro: Bienvenido a Marvel", una reedición del mítico "what if" en el que el cimerio viajaba hasta el presente. Pero el plato fuerte es este Omnibus de 776 páginas con la etapa clásica creada por Roy Thomas y John Buscema, primorosamente restaurada y con extras inéditos. ¡Cómpralo, por Crom!



CREEPSHOW

■ **AUTORES** King, Wrightson ■ **EDITORIAL** Planeta Cómic
■ **PRECIO** 20 € ■ **PÁGINAS** 80 ■ **FORMATO** Cartoné

Planeta reedita la adaptación a cómic de la inolvidable película de 1982, en la que Stephen King rindió homenaje a los terroríficos tebeos publicados por la EC en los 50. El propio King se encargó del guión del cómic, que contó con las ilustraciones del maestro Bernie Wrightson. Cinco historias de horror que te helarán la sangre, con una portada creada por Jack Kamen, uno de los genios de EC Comics.

NUEVAS HAZAÑAS BÉLICAS

■ **AUTORES** Varios ■ **EDITORIAL** Norma Editorial
■ **PRECIO** 29,95 € ■ **PÁGINAS** 296 ■ **FORMATO** Cartoné

Hernán Migoya rinde homenaje a los míticos cómics de Hazañas Bélicas con veintidós nuevos relatos inspirados en la Guerra Civil Española, para los que ha contado con las ilustraciones de colosos del cómic nacional como Calpurnio, Cels Piñol, Kim, Keko, Baro, Natacha Bustos, Ventura o Albert Monteys.



MÚSICA

BSO DEVIL MAY CRY 5

El mes pasado, anunciamos el lanzamiento en Japón de un pack de cinco CD con la BSO del último bombazo de Capcom. Ahora, se acaba de anunciar una edición occidental, a cargo de Laced Records, con tres ediciones distintas: Box Set con cuatro vinilos, Deluxe con dos vinilos y la Especial con cinco CD.

■ **PRECIO** 70 €, 33 € y 28 € ■ ***Laced Records***



BSO THUNDER FORCE IV

El lanzamiento Nº 18 de Data Discs está dedicado a *Thunder Force IV*, la obra maestra de TechnoSoft. Este espectacular Box Set recoge las 38 pistas del juego de Mega Drive (más diez inéditas) en tres vinilos, rematados con una litografía del lanzamiento de 1992 y un póster con el arte de Switch.

■ **PRECIO** 37,13 € ■ ***data-discs.com***



Figura DBZ Great Saiyaman

El héroe más incomprendido de Dragon Ball Z ya tiene muñeco

El delirante álter ego de Gohan ya forma parte del catálogo S.H.Figuarts de Bandai. Fabricada en PVC y con una altura de 15,5 cm., la figura se acompaña de varias piezas para personalizarla: cuatro pares de manos adicionales, un brazo izquierdo, una boca, tres cabezas (una en modo super saiyan), capa y dos antenas.

A LA VENTA EN *store.bandainamcoent.eu*

PVP desde 79,99€

Figuras antiestrés

Tres iconos del videojuego, dispuestos a ser estrujados

Seguro que has visto muchos muñecos antiestrés, pero ninguno del tamaño de estos tres colosos, que cuentan, además, con su propio aroma (en serio). Pac-Man, de 18 cm., tiene aroma a fresa. La de Siegmeyer de Catarina (*Dark Souls*) mide 19 cm. y huele a café, mientras que la figura de Six (*Little Nightmares*) alcanza los 20 centímetros de altura y desprende un delicioso aroma a limón. Aplástalas sin miedo.

A LA VENTA EN *store.bandainamcoent.eu*

PVP desde 19,99€

Monstruos de Mego

Para los que no tienen miedo a dormir con la luz apagada

La mítica casa Mego rinde honores a cinco clásicos del cine de terror en una colección de figuras deliciosamente monstruosa. Nosferatu, Drácula, Freddy Krueger, el Hombre Invisible y el monstruo de Frankenstein (que, además, brilla en la oscuridad) han sido primorosamente recreados en figuras de 20 centímetros de altura, con catorce puntos de articulación y ropa de verdad. ¿Te atreverás a sacarlos del blister?

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 17,74€

PVP desde 89,99€

PVP desde 16,95€

PVP desde 60,99€

LIBROS

NIER AUTOMATA: WORLD GUIDE VOL. 1

Dark Horse y Square Enix han trabajado juntas para traer a Occidente el tomo japonés del mismo título, traducido al inglés. Son 192 páginas dedicadas en cuerpo y alma a *NieR Automata*, con mapas, biografías de los personajes, historias cortas, arte conceptual, comentarios de los artistas que trabajaron en el juego y mucho más.

PRECIO 35,50 € **PUBLICADO POR** *Dark Horse*



SUPER NINTENDO LEGENDS

La editorial española Game Press celebra el legado de SNES con este tomo de 218 páginas, en el que se narra la historia de la consola de Nintendo y se analizan los 231 mejores juegos de su catálogo. Además, incluye información inédita sobre el desembarco de Super Nintendo en España, de la mano de Jesús Moreno, exjefe de marketing de Nintendo Ibérica.

PRECIO 32,95 € **PUBLICADO POR** *Game Press*

LEGO Steamboat Willie

El primer corto sonoro de la historia, en bloques B/N

LEGO añade una joya más a la línea Ideas, nada menos que el barco de "Steamboat Willie", el mítico corto de animación de Disney. Mickey y Minnie surcarán tu estantería en este encantador set a dos colores, en homenaje al filme original. ¡Hasta las chimeneas suben y bajan al mover el barco! Alucinante.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

Set de vasos de Sonic

Para brindar por el próximo debut del erizo en los cines

Vale, ahí nos hemos pasado un poco, pero seguimos confiando en Jim Carrey, así que seamos optimistas y choquemos los vasos. Concretamente éstos, con licencia oficial y una capacidad de 450 ml. El set se compone de dos vasos que muestran a Sonic y Eggman, además de las esmeraldas y las palmeritas de Green Hill.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Sudadera Days Gone

El primer paso para convertirte en un motero

La esperadísima producción de Bend Studio para PS4 ya está en las tiendas, al igual que esta sudadera, que replica la estética del chaleco del prota del juego, Deacon. Además de capucha y cierre de cremallera, tiene impreso en la espalda el contundente escudo de los Mongrels y, delante, lleva cosidos dos parches.

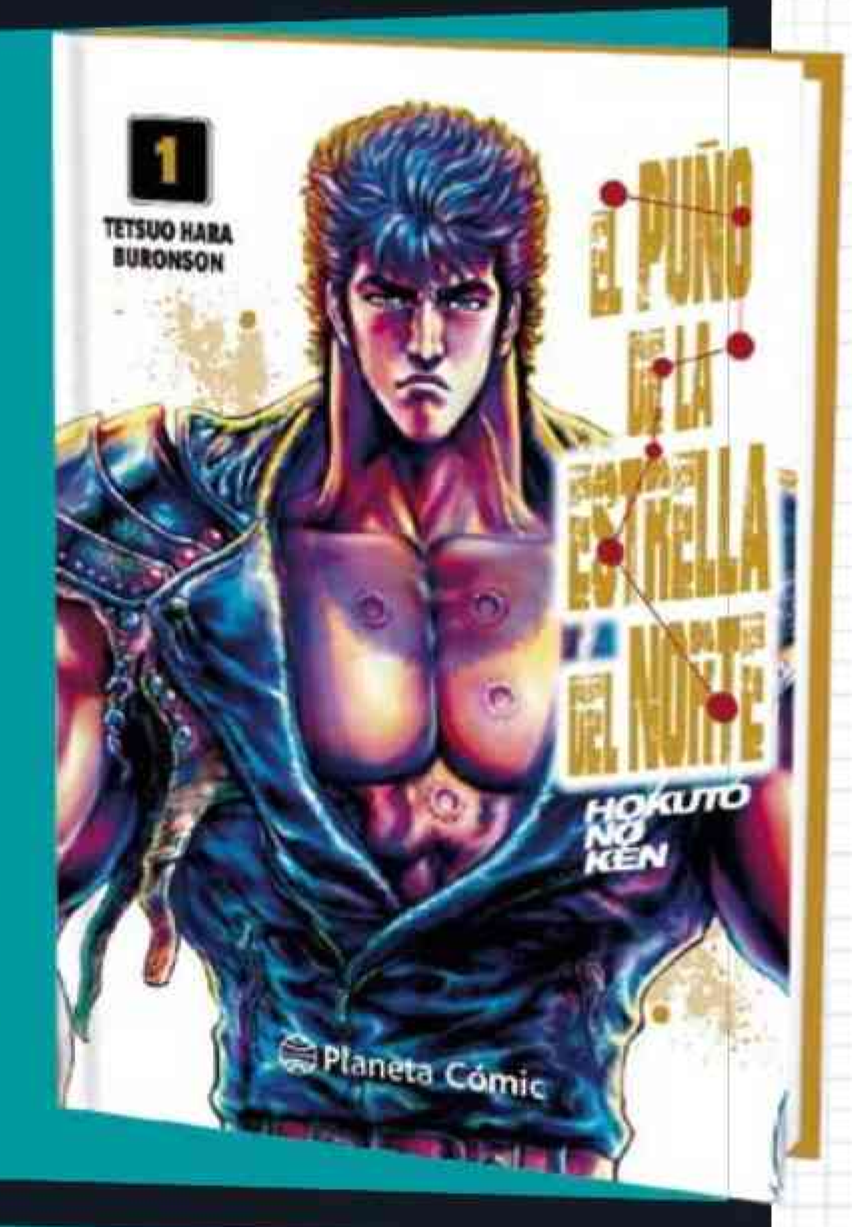
A LA VENTA EN *www.merchoid.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

AUTORES Hara, Buronson **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 12,95 € **PÁGINAS** 304 **FORMATO** Rústica

Llevábamos años soñando con este lanzamiento. Planeta reedita en España "Hokuto No Ken", el mítico manga de Tetsuo Hara y Buronson, veintisiete años después de la primera edición en castellano. A diferencia de entonces, ahora nos llegará en una edición íntegra, que cubrirá todas las páginas publicadas originalmente en la Shonen Jump. En un mundo postapocalíptico, Ken impartirá justicia gracias a su dominio del arte marcial hokuto shinken. Villanos de tamaño colosal, cuerpos que explotan... Es un manga tan brutal como inolvidable.





AYANASHI

AUTOR Yukihiro Kajimoto **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 220 **FORMATO** Rústica

Norma edita en España el shonen creado por Kajimoto, que ha venido publicándose en las páginas de Shounen Magazine R desde agosto de 2016. En él, se narra la supervivencia de la humanidad bajo el subsuelo, debido a la aparición de unos monstruos que todos conocen como "ogros". Sólo un puñado de valientes, los Ayanashi, se atreven a vivir en la superficie. La historia se centra en uno de ellos, Holo, decidido a vengar a su hermano.

DRAGON BALL: SAGAS COMPLETAS

AUTOR Akira Toriyama **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 51,99 € **FORMATO** DVD

Selecta Visión acaba de lanzar una nueva edición del anime de Dragon Ball, reunido en packs de sagas temáticas. La Box 1 de Dragon Ball llegará a finales de abril e incluirá los 68 primeros capítulos en dieciséis DVD. En mayo, saldrá la Box 1 de DBZ, con 117 capítulos en veintitrés DVD. Y ojo, que, antes de final de año, dispondremos, por primera vez, de las aventuras iniciales de Son Goku ¡en Blu-ray!



OVERWATCH: THE OFFICIAL COOKBOOK

La moda de los libros de cocina inspirados en videojuegos continúa y, en esta ocasión, le toca el turno a *Overwatch*. Son 216 páginas a todo color con recetas basadas en el célebre de juego de Blizzard, cada una mostrada paso a paso a través de fotografías. Ideal para fans de los FPS que quieran triunfar en las quedadas con amigotes.

PRECIO 24,99 € **PUBLICADO POR** *Titan Books*



THE WORLD OF TOM CLANCY'S THE DIVISION

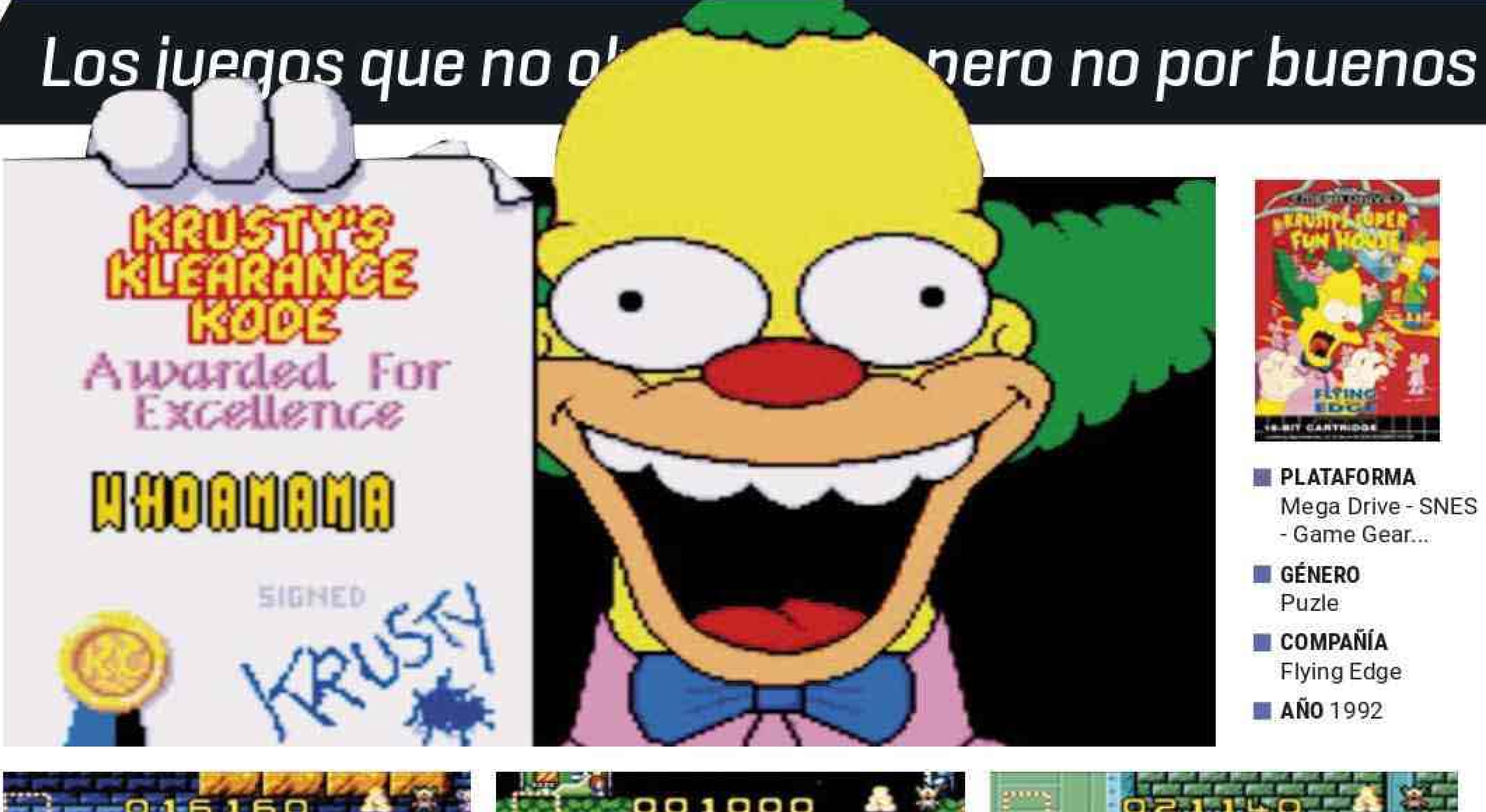
Ubisoft abrió sus puertas al prolífico Rick Barba para crear este tomo de 200 páginas que recoge todo el arte y el trasfondo de las dos entregas de *The Division*. Además, también incluye consejos tácticos, un completo análisis de todo el arsenal, las mejores misiones y más. Todo ello, en colaboración con los equipos responsables del juego.

PRECIO 46,44 € **PUBLICADO POR** *Dark Horse*

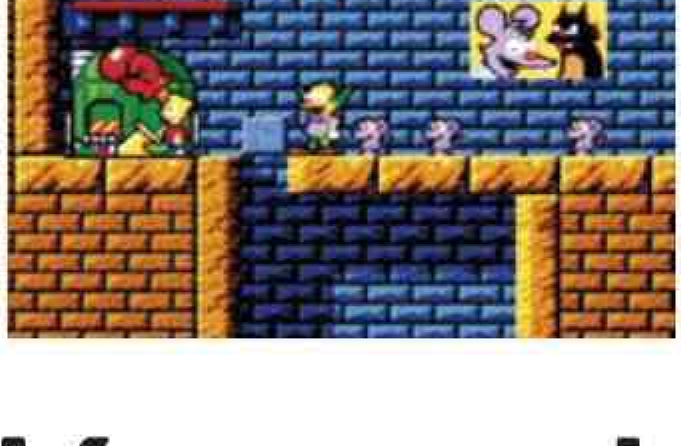


MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no ol... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Mega Drive - SNES - Game Gear...
- **GÉNERO** Puzle
- **COMPAÑÍA** Flying Edge
- **AÑO** 1992





Krusty's Super Fun House



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

EL FLAUTISTA DE HAMELÍN: EDICIÓN SIMPSON

Homer Simpson se imaginó una vez cómo sería un mundo sin Krusty. Flying Edge, una división de Acclaim, se planteó algo similar: ¿cómo sería un videojuego con él? El resultado fue el incomparable *Krusty's Super Fun House*.

Este mes, vuelvo a recurrir a un juego que ni mucho menos me disgustó en su día, pero que nunca me pude pasar y que, desde luego, era desconcertante como él solo. Hablamos de un juego de puzles bastante original, en el que Herschel Krustofsky debía desratizar su mansión, dividida en numerosas y estrambóticas habitaciones que ejercían de niveles.

Las ratas se movían como autómatas, a izquierda y derecha, hasta chocar con algún obstáculo que fuera demasiado alto para ellas. Así, Krusty debía crear caminos para conducirlas hasta Bart, Homer, el actor secundario Mel o Capitán Castigo, que les daban matarile de formas hilarantes, con guantes de boxeo, espumaderas, rayos, infladores... o a bocados. Para ello, había que coger y colocar bloques, tuberías, imanes o muelles, fundamentalmente, erigiendo escaleras y escalones por los que los ratones pudieran progresar camino del matadero. Además, había cubos a los que dar patadas, tarros de cristal donde meter a las ratas o proyectiles con los que eliminar a los enemigos y romper paredes. Aparte, el juego contaba con múltiples guiños a la serie: Rasca y Pica, Flanders, el Badulaque, el "hola-hola, niños"... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Al flautista de Hamelín no lo predijeron Los Simpson, pero casi. Como todo el merchandising de Krusty que Bart tenía en la serie, este juego de puzles plataformeros era muy peculiar. Como el payaso a su padre, su propuesta "ratonera" me llegó a desesperar, pero hay que reconocerle su atrevimiento: una rareza así es impensable hoy en día.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 24 de mayo

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal y David Alonso.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI

